# Kappa magazine +

• Ryoichi Ikegami
Ryugetsusho

il Giappone
francese di
• Angouleme

MASAKAZU KATSURA
Files

PER UN PUBBLICO MATURO
marzo 2001
nr. 105 mensile
lire 8.000 € 4,13

KODANSHA

**KAPPA MAGAZINE**
**Pubblicazione mensile - Anno X**
**NUMERO 105 - MARZO 2001**

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

**Pubblicazione a cura di:**
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

**Direttore Responsabile e Editoriale:**
Giovanni Bovini

**Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:**
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

**Redazione Kappa Srl:**
Andrea Accardi, Monica Carpino, Sara Colaone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani

**Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:**
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

**Adattamento Testi:**
Andrea Baricordi

**Lettering**
Alcadia Snc

**Adattamento Grafico:**
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

**Hanno collaborato a questo numero:**
ADAM, Andrea Costanzo, Keiko Ichiguchi, il Kappa

**Redazione Star Comics:**
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

**Fotocomposizione:**
Fotolito Fasertek - Bologna

**Editore:**
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

**Stampa:**
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

**Distributore esclusivo per le edicole:**
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419




**OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da decine di creature divine e demoniache! Per avere più spazio a disposizione, Skuld crea un duplicatore spaziale, che però trasforma il salotto in una stanza dalle dimensioni infinitamente grandi: al suo interno appare una Balena di Shroedinger, razza estinta, la cui esistenza era basata esclusivamente sulla *probabilità*...

**EXAXXION -** Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non svelano agli umani i segreti della loro tecnologia antigravitazionale. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Il Ministro degli Esteri fardiano **Sheska** assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: il vecchio Hosuke convince il figlio a pilotare il robot **Exaxxion**, e gli alieni scoprono di essere impotenti contro quella che in realtà è una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità. **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e **Reiko** (la madre del ragazzo) vengono catturate e interrogate, ma Hoichi le recupera, benché ad Akane sia stata impiantata una microspia; solo Isaka riesce a disattivarla fondendosi con la ragazzina, anche se questo la porta ad acquisirne i sentimenti, iniziando a disubbidire al vecchio Hosuke e permettendo a Hoichi di recuperare i genitori di Akane prima del nuovo attacco. Intanto il golpe di Sheska culmina nel furto di un robot fardiano dotato di XXX Unit che invia senza alcun problema sulla Terra grazie all'indecisione di Hoichi. Per questo motivo il ragazzo e si trova costretto a correre di persona sul luogo per un rischioso corpo a corpo...

**NARUTARU -** Durante le vacanze estive la frenetica **Shiina** trova un buffo essere che tiene con sé e battezza **Hoshimaru**. Sulla via del ritorno l'aereo che trasporta Shiina – della ditta Motoki per cui lavora il padre - subisce l'attacco di una misteriosa creatura volante. La ragazzina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti grazie ai poteri di Hoshimaru e all'aiuto di una misteriosa giovane a bordo di un assurdo velivolo, ma degli altri due strani giovani passeggeri non resta traccia. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina che possiede En Soph, una creatura simile a Hoshimaru, a cui però è collegata mentalmente. Le due decidono di indagare sugli incidenti che hanno coinvolto di recente la compagnia aerea, ma vengono aggredite da **Tomonori Komori**, un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro, e che propone ad Akira di affiancarlo per plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru si sbarazza di lui, ma la mente di Akira inizia a vacillare. Alcuni giorni dopo, non avendo più notizie di Komori, tre suoi coetanei impegnati nella missione di dare vita a una nuova società dominata dall'uguaglianza assoluta, decidono di indagare sulla scomparsa di Komori. Contemporaneamente le autorità istituiscono un comitato segreto composto da tecnici e militari con il compito d'indagare sulle strane apparizioni che costellano i cieli internazionali. Il giovane e dispotico **Tatsumi Miyako** ha il comando delle operazioni, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, è incaricata di condurre le ricerche facendo le più ardite ipotesi sull'identità di tali oggetti volanti che mostrano numerosi elementi in comune con i draghi delle leggende internazionali. Qualche tempo dopo, una strana creatura con le sembianze di un angelo abbatte i caccia pilotati dal padre di Shiina e da un collega: il primo si salva, mentre il secondo muore. E mentre le autorità depistano i mass media attribuendo la colpa all'inefficienza della compagnia aerea, Akira riceve un preoccupante messaggio da qualcuno che, evidentemente, sa di En Soph e Hoshimaru. Le due amiche decidono di scoprire chi sia, e Shiina resta molto sorpresa quando capisce che si tratta di **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga**, i due giovani passeggeri con lei sull'aereo di ritorno dalle vacanze. Intanto anche la polizia inizia a cercare Komori, e mentre Akira rischia di farsi scoprire, incontra **Sudo Naozumi**, uno strano ragazzo che la coinvolge in una frenetica fuga in auto...

**KAMIKAZE -** Anticamente il mondo era governato in armonia dalla filosofia di **Amanarinomichi**, secondo cui l'universo era composto da cinque elementi: **utsuho** il cielo, **hani** la terra, **kaze** il vento, **ho** il fuoco e **mizu** l'acqua. L'evoluzione costrinse gli **hanibito** (gli uomini della terra) a sparpagliarsi nel mondo, dando poi origine, cinquemila anni fa, a cinque differenti **tribù kegainotami**. Ognuna era dotata di capacità legate a uno dei cinque elementi: gli **hanibito** avevano la forza della terra, i **mizubito** la forza dell'acqua, gli **hobito** la forza del fuoco, i **kazebito** la forza del vento e gli **utsuhobito** la forza del cielo. Lo sviluppo della civiltà fece perdere ai kegainotami il loro spirito di coesistenza con la natura e le loro capacità, finché divennero gli attuali esseri umani. Poi, nell'anno Mille, fecero la loro comparsa le **Ottantotto Belve**, esseri demoniaci indipendenti dai cinque elementi, anelanti solo alla distruzione e al caos. Proprio mentre l'uomo rischiava l'estinzione, cinque **Matsurowanu Kegainotami**, guerrieri discendenti dall'antica stirpe dotata dei poteri elementali, imprigionarono le Ottantotto Belve in un'altra dimensione. Poco prima di essere scacciate, però, le creature del caos manipolarono i guerrieri del cielo, del fuoco e del vento, imponendo ai loro discendenti di operare per la distruzione dei sigilli e combattere contro gli esponenti della terra e dell'acqua, rimasti liberi dal controllo demoniaco. I sigilli da spezzare sono i cinque Torii, i portali sacri, che ogni tribù kegainotami aveva il compito di custodire. Per distruggerli, devono essere bagnati del sangue dei relativi kegainotami. **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, è stata rapita da **Higa**, il Signore del Fuoco, e portata al cospetto della ambigua **Kaede**. Solo **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, può ora impedire che il sacrificio avvenga, ma è solo contro tutti. Al suo fianco ci sono solo la giornalista **Keiko Mase**, la piccola **Beniguma** (abbandonata dal gruppo di rapitori) e il suo cane **Lancelot**. Tornato al paese della Tribù della Terra per ottenere consiglio e aiuto, Kamuro viene costretto dai nemici a condurli al Torii, dove però **Otsuwa**, lo Spirito della Terra, provoca un terremoto come diversivo. Ma Ishigami viene ferito, e il suo sangue versato permette alle Belve di risorgere, e di attaccare chiunque senza discriminazione...

**AITEN MYOO - Kotono Mitsuyoshi** è una quindicenne ingenua, sempre pronta concedere la propria fiducia a chiunque. **Aiten Myoo**, invece, viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri con l'intento di proteggere la gente, ma percuotendola con il suo **Sonaglio Pentaforcato** per farla pentire e impedirle di precipitare all'inferno. Kotono, preoccupata per questa dannosissima pratica, si offre di aiutare Aiten nella sua missione: lui leggerà nel cuore di chi ha perso la via, lei cercherà di convincerli a comportarsi bene per evitare di assaggiare l'arma sacra di Aiten. Ma **Gokuenten Myoo** sconsiglia alla ragazzina di agire in quel modo prima di finire nei guai, e le mostra visioni da incubo riguardanti ciò che succede a chi finisce all'inferno...

**OFFICE REI - Yuta** è un ragazzo rimasto orfano, e proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano nella sua vita e nella sua casa: **Mirei**, sorellastra di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza, **Emiru** e **Rika**. Le tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno. Mirei, Emiru e Rika dirigono un'agenzia di investigazioni paranormali e, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e usurpata la tranquillità, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene. Dopo un'indagine particolarmente impegnativa, il legame fra Yuta ed Emiru – ora ESPer dichiarata - si rafforza, e Mirei decide di affidare la guida dell'agenzia alla collega più giovane, evidentemente maturata, mentre tiene d'occhio i movimenti del fratellastro per un taciuto secondo fine...

# sommario





Akemi Takada in mostra alla Gallery of Fantastic Art di Shibuya, Tokyo. Servizio a pagina 4.

## IL TRIANGOLO DEI MANGA

Da qualche mese a questa parte, ogni numero di **Kappa Magazine** è un nuovo punto di partenza, per noi Kappa boys e per tutti i lettori italiani di manga. Abbiamo da poco rinnovato grafica e contenuti, assorbito le rubriche di **Express**, accolto nuovi autori, dato voce al cinema d'animazione giapponese presente e passato, e con questo numero diventiamo finalmente 'grandi'. Siamo cresciuti, e le 256 pagine che avete tra le mani ci permetteranno di allargare ulteriormente il bersaglio, puntando su altre new entry e altri manga. Sì, perché da oggi vi terremo compagnia ogni mese (a tempo indeterminato) con 256 pagine emozionanti e avventurose, zeppe d'informazioni e anteprime.
La nostra rivista ammiraglia rimane alla testa di un parco testate in continua espansione, che tra qualche mese si arricchirà di una nuova divisione. Se le Edizioni Star Comics continueranno a puntare su titoli di fama internazionale, supportati da grandi tirature e da una capillare distribuzione in edicola, sotto il marchio Orion si appresta a varare quattro nuovi mensili, pensati e progettati da noi Kappa boys per il solo circuito delle fumetterie. Quattro manga solo per *veri* cultori del manga, quattro 'classici' nati fra i gloriosi anni Sessanta e Ottanta, quattro emozioni a fumetti che debutteranno tra maggio e dicembre, facendovi certamente (ri)battere il cuore. Sì, perché è facile immaginare che anche voi – come noi – avrete trascorso più di un pomeriggio in compagnia di questi serial, alcuni dei quali si riaffacciano spesso ancora oggi sul piccolo schermo.
Siamo alla firma dei quattro contratti, quindi il galateo editoriale vuole ancora qualche giorno di riserbo. Però possiamo sbilanciarci con qualche piccolo indizio. Per esempio dicendovi che godremo anche di uno shojo, oltre che di tre shonen manga. Oppure che una delle storie sarà di carattere sportivo. O infine che la prima in ordine d'uscita avrà con tutta probabilità un 'incorreggibile' protagonista.
Siamo perfidi? Forse sì, ma soffriamo certamente più noi a tenere il segreto, che voi ad attendere appena un mesetto.
Due parole infine su Kappa Edizioni, che molti credono – sbagliandosi – una branca della Star Comics per via dei suoi fondatori. L'etichetta indipendente fondata ormai cinque anni fa da noi Kappa boys approderà a maggio oltre che nelle fumetterie anche nelle librerie. E come Kappa Edizioni pubblicheremo (oltre ai romanzi di **Cat's Eye**, **Kenshin**, **JoJo**, **I"s** e **Record of Lodoss Wars**) l'atteso **Kizuna**, portando a termine l'impegno precedentemente preso dalla Star. Troppa confusione? In realtà nessuna concorrenza: linee editoriali coerenti, progetti assolutamente diversificati, e la garanzia di leggere i propri fumetti preferiti sino al fatidico 'the end'. Star Comics, Orion e Kappa Edizioni formano un 'triangolo delle Bermuda' in cui immaginiamo che sarete molto felici di sprofondare.I manga-fan possono finalmente leggere *tutto* il meglio che il Giappone ha prodotto dall'alba dei tempi: a voi scegliere la proposta editoriale più vicina ai vostri gusti e alle vostre esigenze. In tutte, come sempre, la garanzia 'otaku' dei vostri inseparabili Kappa boys!

**Kappa boys**

**Tsukasa Hojo, Hideo Takayashiki**
**CAT'S EYE**
**2001, 256 pagine, Lire 18.000, Kappa Edizioni**

Le sorelle Ai, Hitomi e Rui gestiscono un delizioso e ben avviato café, ma di notte si trasformano in tre agilissime ladre di opere d'arte. Attraverso la ricostruzione di una famosa collezione sparsa tra vari collezionisti, le ragazze stanno cercando di rintracciare il padre scomparso. C'è solo un piccolo problema a complicare la situazione: la bella Hitomi è fidanzata con Toshio, detective di polizia incaricato di catturarle...
Il cartone animato in onda sul circuito Mediaset con il titolo **OCCHI DI GATTO** ha riscosso uno straordinario successo, e l'omonimo fumetto è stato pubblicato con successo dalle Edizioni Star Comics. **MDG**

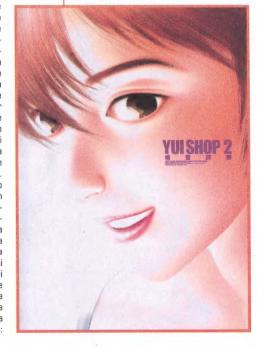
## Incontri aprile

Vista la mancanza dell'edizione primaverile di alcune delle principali fiere del fumetto, all'interno della prossima edizione di Torino Comics (Torino Esposizioni, dal 27 al 29 aprile), ADAM Italia promuove il **Raduno nazionale dei Fanclub, delle Fanzine e delle Autoproduzioni**, occupandosi direttamente di accogliere le adesioni dei gruppi di appassionati di manga e anime. Per venire incontro alle esigenze (specie economiche) di tutti, fanzine, club e singoli disegnatori, è stato predisposto uno spazio espositivo apposito attrezzato di bancarelle a prezzi speciali. Per informazioni o prenotazioni è possibile contattare ADAM Italia all'indirizzo info@adam.eu.org oppure al numero di telefono 0348/7731583.

**Rumiko Takahashi**
**INU-YASHA ILLUSTRATION**
**Shonen Sunday graphic**
**2001, 160 pagine, ¥ 1.905, Shogakukan**

Un nuovo successo annunciato. Ancora una volta nasce dalla fervida immaginazione di Rumiko Takahashi una storia destinata a essere ricordata. Il fumetto non si è ancora concluso, ma la serie animata tratta da esso sta facendo veramente scintille nei palinsesti televisivi, tanto che Shogakukan non ha perso tempo e in tutte le librerie (anche quelle di casa nostra grazie all'importazione) è già disponibile un primo saggio che con dovizia di belle illustrazioni prende in esame manga e serie animata parallelamente. Vediamo così il confronto dei primissimi episodi cartacei con i loro 'alter ego' animati, e come esercizio di lettura incrociata, tutto sommato, può essere anche educativo. Il resto sono solo belle illustrazioni e settei (schizzi preparatori dei personaggi, ripresi da angolazioni differenti)... Una parte veramente interessante comunque c'è: in appendice, episodio per episodio vengono illustrati i mostri che Kagome e Inu-Yasha si trovano ad affrontare nel corso di questi primissimi episodi, in una sorta di bestiario takahashiano veramente da collezionare. Come da collezionare saranno sicuramente i prossimi numeri della collana, visto che in ben 160 pagine sono 'riletti' e approfonditi solo i primissimi episodi del manga! Insomma, tanto di cappello alla Takahashi, che pur nelle sue scelte sempre più commerciali, non dimentica mai quel tocco di classe che la contraddistingue. **BR**

**Toshiki Yui**
**YUI SHOP 2**
**88 pagine, ¥ 1.333, Kodansha**

Il successo era preannunciato. Il volume **Yui Shop** non poteva non godere di un seguito. E Toshiki Yui, con la maestria che lo contraddistingue nell'uso del pennello virtuale, ha dipinto per la seconda volta (a fumetti) diversi ritratti di ragazze. Benché le situazioni siano per la maggior parte alquanto improbabili, in questo secondo volume pare essere accentuato il gusto per il voyeurismo e il fetish glam, e tutto sommato il risultato finale riesce a essere perfino più divertente e meno maniacale della raccolta precedente. Il libro, interamente a colori, è arricchito da poster double face, pagine trasparenti e facciate che si aprono dal centro della pagina rivelando due diversi aspetti di una singola pin up, e a ben vedere lascia già presagire l'uscita di un terzo capitolo. Alcune delle storielle del primo volume hanno addirittura un seguito, dando vita al primo 'tormentone sexy' del manga giapponese, come quello della pudica Makoto che stavolta, sotto la doccia, ha ben due compagne a importunarla con attrezzi di ogni genere. Dulcis in fundo, per gli amanti del non-shaved, l'autore ha pensato bene di prendere alla lettera la nuova evoluzione della famigerata legge 175 che vieta di mostrare in giro le pudenda: dato che ora è permesso rappresentare almeno il pelo pubico grazie una serie di movimentati precedenti (vedi Rubrikeiko su **Kappa Magazine** 93), il buon Toshiki ha dotato tutte le sue donnine di folti tappetini inguinali, decorati (questi sì) con maniacale dovizia di particolari. Entro la fine dell'anno, sicuramente, l'edizione italiana. **K**

**GUNBUSTER - PUNTA AL TOP!**
**VHS, SF, 60 min., Lire 39.900, (sottotitolato)**
**Dynamic Italia**
La Gainax è una delle case di produzione d'animazione che più di tutte in questi anni è riuscita a portare aria nuova nello stanchissimo e ripetitivo panorama nipponico. Questa serie in videocassetta può a ragion veduta considerarsi uno dei titoli fondamentali realizzati prima della fine del secolo, oltre a essere uno dei titoli-simbolo della nota etichetta giapponese, assieme a **Neon Genesis Evangelion** e a **Otaku no video**. La mano esperta di Haruiko Mikimoto è solo uno dei molteplici elementi positivi di **Gunbuster**, forse il più appariscente a prima vista, ma quello che contraddistingue di più questa serie home video è la qualità della trama, la precisione degli argomenti scientifici (*fanta* o non-*fanta* che siano) e le curiosissime premesse da cui tutto ha origine. Prendete **Jenny la tennista**, datele un mobil suit al posto di una racchetta, e fatele sudare sette camicie per diventare un soldato esperto che dovrà vedersela con la più terribile delle invasioni aliene e con viaggi spaziali alla velocità della luce che mantengono giovane lei e le sue colleghe, mentre sulla terra amici e parenti invecchiano. La citazione della celeberrima serie sportiva non è assolutamente casuale, poiché anche il titolo originale, **Top o Nerae**, richiama quello della tennista Hiromi Oka, ovvero **Ace o Nerae**, e molti personaggi fanno di tutto per ricordarci che l'origine è proprio quella: ritroviamo sia la figura dell'allenatore malato, sia quello della bellissima amica-rivale dalla folta chioma, sia le durissime giornate di addestramento, fino ai dialoghi con l'amica del cuore e col gatto. Le citazioni si concludono alla grande nel primo episodio, con la partenza della protagonista sullo shuttle che ricorda moltissimo il finale del film d'animazione di **Ace o Nerae**. Dall'episodio successivo, anche la storia prende il volo in una direzione totalmente differente, mettendo lo spettatore in uno stato d'animo tale da coinvolgerlo nei drammi personali dei singoli personaggi. Qui si sentono davvero la solitudine dello spazio, il cambiamento di abitudini a cui un soldato astronauta deve sottoporsi, la separazione (forse) definitiva dagli affetti, il pensiero che – mentre per te sono passati pochi giorni, sulla Terra tuo fratello minore potrebbe essere già diventato nonno. Straziante, crudele e bellissimo, risulta l'universo in questo cartone animato, e vale la pena anche di superare quegli episodi forse un po' troppo pretenziosi dal punto di vista artistico, pur di arrivare al clamoroso finale da nodo in gola. L'edizione italiana non è doppiata, bensì sottotitolata dietro richiesta specifica della Gainax: un'imposizione un tantino eccessiva, obiettivamente, ma che – in mancanza dell'edizione in DVD, permette di godere della 'recitazione' dei doppiatori originali giapponesi. **AB**

**SHIN GETTER ROBOT CONTRO NEO GETTER ROBOT - CHANGE 1**
**2000, azione, 30 min., lire 32.000, Dynamic Italia**
Il sacrificio di Musashi e la grande esplosione provocata dall'emissione dei raggi getter hanno fatto scomparire l'impero dei dinosauri, ma solo due anni dopo l'accaduto sembra che il popolo degli uomini rettile non sia stato affatto sterminato. Con la morte di Musashi e la scomparsa di Ryoma, ora al comando del nuovo progetto Getter abbiamo Ayato. La scorbutica Sho Tachibana e il corpulento Gai Daido sono i nuovi membri dell'equipaggio del Neo Getter, ma manca ancora un pilota per rendere operativo il robot, e la scelta di Ayato, dopo la morte di molti altri candidati, ricade sull'impulsivo Go Ichimonji, che risulta essere l'unico in grado di sopportare l'immenso sforzo fisico e mentale richiesto a un pilota del Neo Getter Robot. Già alla prima scena veniamo catapultati in una girandola di sensazioni che nelle ultime produzioni mi è capitato di provare pochissime volte. Le stupende animazioni e il ritmo incalzante dell'azione sono riuscite a esaltarmi a tal punto che mi sono guardato il video ben tre volte di seguito. Finito l'entusiasmo iniziale, mi sono deciso a guardare la cassetta in maniera più critica, ma sinceramente non ho trovato niente di cui lamentarmi, e non ho trovato in alcun modo il classico pelo nell'uovo. Oltre a ciò, l'altra cosa assolutamente esaltante è il brevissimo (una manciata di minuti) special bonus che festeggia il venticinquesimo anniversario della Dynamic Planning in cui appaiano Mazinga Z alle prese con i mostri meccanici, e viene aiutato dagli altri robot creati da Go Nagai (Jeeg, Great Mazinger, Gorbarian, God Mazinger, Getter Robot G e Gloizer X). Magari non ho trattato questa recensione in maniera molto obiettiva, ma qualsiesi altro fan sfegatato delle serie robotiche di Go Nagai proverebbe le mie stesse sensazioni... Ma tutti gli altri spettatori, cosa proverebbero alla visione di questo capolavoro? Bé, ragazzi, forse sarò anche un po' snob in questa mia affermazione, ma chi se ne frega, non è roba per voi! **AP**

**Best of Millennium 2**
Qualche mese fa vi abbiamo riportato la classifica dei migliori anime del secolo ricavata da un sondaggio operato dalla rete TV giapponese Animax. Un'operazione analoga è stata realizzata anche dalla redazione di "Animage", uno dei più autorevoli magazine giapponesi dedicato agli anime. La classifica comprende serie TV, film e OAV, per cui è da ritenersi piuttosto esaustiva. E' interessante notare che, per la terza volta, nelle prime dieci posizioni si piazzano **Ashita no Joe** e **Lupin III**, che si aggiudicano una volta per tutte il titolo di personaggi più presenti nel cuore dei giapponesi di ogni età. Ai primi tre posti troviamo invece (in ordine) il film d'animazione **Hakuja Den** del 1958, la prima serie TV di **Tetsuwan Atom** (*Astroboy*) del 1963, e il lungometraggio animato che ha visto per la prima volta all'opera un giovanissimo Miyazaki come animatore, **Taiyo no Oji Hols no Daiboken** (*La grande avventura del piccolo Principe Valiant*) del 1968. Per un soffio **Mazinga Z** viene spinto fuori Top Ten dalla serie TV dei **Gatchaman** del 1972, mentre la leggendaria prima serie di **Gundam** appare solo in ventiquattresima posizione. Tutti i film dello studio Ghibli appaiono fra i migliori cento del secolo, e personaggi come **Lamù** e **Lupin III** appaiono in classifica a ripetizione, sia per le serie TV, sia per i film e gli OAV. **Ken il guerriero**, **Touch** e **Dragon Ball** arrivano addirittura dalla cinquantesima posizione in poi, uno di seguito all'altro, mentre **Sailor Moon** si aggiudica il 71° posto. Il grandioso successo dei **Pokémon** fa ottenere alla serie TV una strascicata 82^ posizione, mentre inspiegabilmente la serie TV di **Doraemon** del 1979 chiude la classifica dei cento migliori.

Cari voi, buona primaveranza sbocciolosa. Mentre io divento sempre più verde (oltre al mio colore naturale, sta iniziando a crescermi il muschio sulla schiena), i nostri amici esposti ai luminosi raggi del Sol Levante si dimostrano sempre più nostalgici. Le 'Operazioni Nostalgia' non si contano ormai più, e dato che da queste parti iniziamo a sentirci anche noi otaku di vecchia data, probabilmente in futuro vi mostreremo qualcuna delle robette di cui sto per parlarvi. Lo speciale primaverile della rivista "Young Magazine" fa il verso alle produzioni animate degli anni '60 e '70 attraverso parodie come **Owarider** (un misto fra i telefilm 'live action' **Kikaider** e i vari **Kamen Rider**), **Andro 333** (formose ragazzine cyborg) e il demenzialissimo (anche nel titolo) **Sentimental Ace**, una storia di robot giganti di, con e per otaku all'ultimo stadio, in cui vengono raccattate tutte le caratteristiche base, shakerate e buttate lì sulla cartazza, al pubblico ludibrio, con uno stile di disegno volutamente squallido. Io mi sono sganasciato da-le-ri-sa, ma capisco che potrebbe essere un po' duro da digerire per chi mitizza troppo gli anime. Vedremo come fare. Nell'operazione nostalgia è poi rientrato (poteva mancare proprio lui?) anche il buon vecchio Go Nagai, che senza smentirsi neanche per un secondo, si è inventato **Salacia**, un robot gigante a forma di sirena con la cabina di pilotaggio dentro le tette. Questo vi diverte? E se vi dicessi che gli avversari sono particolarissime sirene 'a rovescio'? Come? Be', prendete uno squalo, trattatelo come se fosse uno dei generali del Grande Mazinga, applicategli a casaccio particolari umani a destra e a manca (sì, tette comprese anche in questo caso), e avrete gli avversari di Salacia: io continuo a dire che Nagai è un genio, e chiunque sostenga il contrario, peste lo cuolga.
In tema di revival, vi segnalo anche il definitivo arrivo nelle nostre lande dell'ultima follia del Mel Brooks nipponiko, alias Tony Takezaki, che ho sostenuto come non mai fin da quando ero un girino, e che finalmente posso leggere anche nella mia lingua, un dialetto in via di estinzione chiamato 'italiano'. Si intitola **Space Pinchy** (ricordate, vero?) e i KappaGaùrri l'hanno skiaffato su **Jet Lag**, un volume a fumetti tutto dedicato al fumetto grottesko prelevato a forza da ogni curva del mondo (smettiamola di dire angolo: è o non è tonda, 'sta kavolo di Terra?). La sexy avventuriera spaziale Pinchy e il suo sboccato assistente Audrey Q rifanno il verso ai didascalici e ridondanti (uéila, che paroloni!) protagonisti dei primi albi di eroi e supereroi, in maniera assolutamente ironica e parodistica. Anche l'atmosfera è da space opera Anni Sessanta, così come il look dei protagonisti e del mecha design: la tuta ultra-aderente di Pinchy ha la consistenza e lo spessore di un profilattico alla fragola (e forse anche il sapore... slurp!), le 'pistole a raggi' sembrano giocattoli di plastica, gli improbabili alieni farebbero invidia alla produzione cinematografica più squisitamente trash di ogni epoca e Audrey Q (oltre a essere parente stretto della pianta carnivora de La Piccola Bottega degli Orrori) è di una

**SPACE PINCHY** © Tony Takezaki/Kodansha

**SALACIA** © Go Nagai & Dynamic Pro

# newsLetter

**Princess DVD** - La Buena Vista starebbe preparando l'uscita di una versione DVD italiana di **Princess Mononoke**, prevista per il prossimo autunno, verso settembre. Nessun dettaglio è stato fornito, ma almeno la videocassetta è già disponibile dall'inizio dell'anno.
**Come due fantasmi nel guscio** - Due buone notizie, in attesa che Masamune Shirow adatti per il mercato internazionale il suo **Manmachine Interface**: la prima è che Mamoru Oshii ha accettato di dirigere il film di **Ghost in the Shell 2**; la seconda è che sono già iniziati anche i lavori per una serie TV relativa, a opera della Production IG.
**FLCL su pellicola?!** - Sembra che l'ultima produzione OAV dello studio Gainax, **FLCL**, stia per diventare un film. Non è stato diffuso ancora nessun dettaglio al riguardo, e in effetti non esiste nemmeno un annuncio ufficiale, ma sul sito dello studio di produzione è stato annunciato l'arrivo di un trailer per l'inizio di febbraio. All'inizio di marzo, però, il trailer non era ancora pronto.

**Due film tutti d'un pezzo** – Il 3 marzo, in Giappone, **One Piece** ha debuttato anche sul grande schermo, accompagnato (un solo biglietto per entrambi gli spettacoli) da **Digimon Adventure 02**.
**G-Saviour a domicilio** - Sunrise e Bandai Visual hanno fissato la data di uscita per il DVD del film in computer graphics **G-Saviour** per il prossimo 25 maggio. Il disco avrà le tracce audio in inglese e anche i sottotitoli in giapponese e sarà venduto a un prezzo di 6.000 yen.

**Matsumoto Punk** - Ricordate il video che **Leiji Matsumoto** stava realizzando per il gruppo dei **Daft Punk** di cui abbiamo parlato qualche mese fa? Il video è ormai in circolazione e lo si può vedere in questi giorni su tutte le reti televisive musicali', ma per chi non ha ancora avuto la fortuna di sintonizzarsi nel momento giusto, è possibile scaricarlo dal sito di **MTV** all'indirizzo http://www.mtv.it/news/newstesto.asp?id=3477&chiave=daftpunk. Pare inoltre che anche tutte le altre tracce dell'album **Discovery** dei Daft Punk diventeranno entro breve video diretti da Matsumoto, a partire dal secondo singolo, **Aerodynamics**, in uscita il 26 marzo. **Il cartone sui cartoni** - Akitaro Daichi sta preparando una nuova serie OAV intitolata **Kuromi chan** il cui personaggio principale lavora in uno studio di animazione e scopre a sue spese che è tutto molto più difficile di quanto immaginasse. Questo sarà il primo anime sull'industria degli anime, benché già **Otaku no Video** della Gainax avesse trattato l'argomento in chiave 'sentimentale'. In uscita il 30 marzo.
**Akemi Takada in mostra** – I lavori di Akemi Takada, popolarissima character designer e illustratrice, sono in mostra dallo scorso 17 marzo alla Gallery of Fantastic Art a Shibuya, Tokyo. Nella mostra, intito-

volgarità vergognosa, soprattutto nei confronti del suo sexy capitano. Il tutto condito da una colorazione realizzata in computer grafica veramente gradevole, e priva di tutti i fronzoli 'scolastici' di chi utilizza questo strumento solo per farsi notare (quelli del tipo "Ehi, avete visto? Anch'io coloro con il computer! Ehi, dico a voi! Guardatemi! Sono qui! Ehi!"). Insieme a Space Pinchy, altre follie provenienti da tutto il mondo, fra cui l'inquietante super eroe bovino incappucciato, **Cruel Cow**, che oltre a essere una mucca crudele e pazza, è anche armata di una de-vastante motosega. Ok, basta con lo spazio promozioni, altrimenti qui ci denunciano tutti. Mi premeva farvi notare, per la sezione **Anime Alive!** che finalmente anche Hollywood si è accorta delle potenzialità di certi personaggi, e così ha messo in cantiere nientemeno che il remake di **Lady Oscar**. La parte dell'ambigua eroina francese sarà interpretata questa volta dalla osannatissima Julia "Pretty Woman" Roberts, accompagnata da attori di talento come April Donovan e Terence Fish: mica una produzione da due soldi!

## Anime Alive

## veramente gaurro

Per **Veramente Gaùrro**, invece, eccovi la prova che bisogna dare un freno alla nippomania che sta invadendo l'Occidente: vi pare normale che ci si mettano anche i gatti, adesso? Se volete gustarvi altre chicche di questo genere (e anche peggio, siete avvertiti), vi basta andare a visitare il sito www.bastardidentro.com, bello pieno di demenzialità come piace a me. E concludiamo in bellezza con la **Miss Kappa** del mese, che mi fa venire voglia di gridare "Yatta! Yatta! Ce l'abbiamo fatta... a spogliarla!" **Il vostro pornogastriko Kappa**

## missKappa

lata **The World of Kimagure Orange Road**, sono esposte *tutte* le illustrazioni e i lavori originali che la Takada ha realizzato sulla popolare serie TV negli ultimi dieci anni. Il primo di aprile l'autrice sarà presente per incontrare il pubblico e firmare autografi, ma per accedere all'incontro occorrerà munirsi di uno speciale *pass* che lo Studio Pierrot regalerà ai primi 100 acquirenti di un illustration book...

**Toei in borsa –** La **Toei Animation** è divenuta da febbraio il primo studio d'animazione quotato alla borsa di Tokyo. Come primo effetto della quotazione, sono ora di dominio pubblico i bilanci dello studio: nel semestre fiscale finito lo scorso marzo il

gruppo Toei ha venduto per un totale di 1.283.000 yen, con un guadagno di 148.000 yen, che corrisponde a un incremento del 290% rispetto all'anno precedente.

**Le lottatrici di Sonoda –** La AIC ha diffuso nuove informazioni sull'ultima opera che vede coinvolto **Kenichi "Exaxxion" Sonoda**. Il nuovissimo **Wrestroid Baby** è una storia che gira attorno a un campionato di lotta per androidi dalle sembianze femminili chiamati Wrestroid: nel futuro, il FWFG (Female-type Wrestroid Fighters Grand-prix) è divenuto uno degli sport più popolari in Giappone. I partecipanti possono elaborare gli androidi da modelli base che vengono venduti liberamente e partecipare così agli scontri con gli androidi degli altri tecnici. Le Wrestroid sono alte circa 70 cm e possiedono un'avanzata intelligenza artificiale che permette loro di combattere autonomamente. Il vincitore degli scontri può far propri i componenti dello sconfitto, a eccezione del volto e dell'unità centrale dell'androide. Tsukuru Otomata è uno studente delle superiori grande appassionato di Wrestroid che sogna di diventare 'allenatore' di uno di questi androidi, ma sua madre (che ovviamente odia questo sport) gli vieta perfino di vedere gli incontri in TV e, non contenta, gli confisca tutta la collezione di 'cimeli'. Così, per poter vedere gli incontri, Tsukuru si nasconde nella vecchia stanza del padre, rimasta sempre chiusa dalla sua morte, e lì trova un'unità centrale di un Wrestroid...

**In collaborazione con A.D.A.M. Italia http://www.adam.eu.org/it**

**Come una foto**

Mentre sto scrivendo è ancora febbraio, ma in questi giorni fa caldo come se fosse primavera. Penso che sia piuttosto difficile per i fiori capire ormai in che stagione siamo. In Italia sono fioriti tutti insieme: quelli di pesco, di prugno, di ciliegio, le margherite, i denti di leone, le viole... Davvero tutti! La primavera qui arriva all'improvviso.

In Giappone, invece, marzo è il mese dei fiori di pesco. Infatti il 3 di marzo è la festa del pesco, chiamata anche Festa delle Ragazze. Non ha alcun significato politico o sociale, in quanto non sta a simboleggiare la parità dei sessi come succede per la Festa delle Donne in Italia. E' semplicemente una festa dedicata alle ragazze, non per le donne in generale. Si chiama anche Hina Matsuri: *hina* significa uccellino implume o cose piccole in generale, *matsuri*, invece, sta per festa o festival. Quindi, letteralmente, è la festa delle bambine. Quasi tutte le famiglie giapponesi, al momento della nascita di una figlia femmina acquistano una Hina Ningyo, un tipo di bambola tradizionale: vestite in genere con abiti medievali, sono vendute spesso in set composti da sposi (principe e principessa della famiglia imperiale), tre serve, cinque musicisti, due guerrieri (uno giovane e uno vecchio), mobili per la sposa, un carro trainato da un bue e così via. La festa si celebra davanti a queste bambole mangiando particolari qualità di sushi, dolci e salatini. In quel giorno particolare viene permesso anche ai bambini di bere un tipo di sake, ovviamente molto dolce e quasi per niente alcolico.

Anch'io possiedo un set di queste bambole disposte su una scaletta a sette gradini: è piuttosto lussuoso, considerando il fatto che quando nacqui io, i miei erano ancora molto giovani; infatti me lo regalò la madre di mio padre. Le case giapponesi di oggi sono piuttosto piccole per poter disporre set come questi, ma a costo di occupare una stanza intera con queste bambole, i genitori non desistono dal comprarle per le loro figlie, così come i nonni sono contentissimi di regalarle, a riprova del loro amore verso le nipotine. Purtroppo non ho alcun ricordo della nonna che me le regalò, perché morì quand'ero ancora molto piccola. Non ricordo niente di lei. Non ricordo neanche il suo volto. Per me lei rimarrà sempre la signora vista in una foto, una nonna senza voce: è ritratta di schiena, mentre sta camminando... Il tempo si è fermato. Siamo sotto i fiori di ciliegio, bianchi come nuvole. Le mie mani sono nelle mani di questa nonna. La mamma ride accanto a noi. In fondo si vedono alcuni zii. Non mi ricordo affatto di questa scena. Ma tutti sembrano davvero felici. Mia madre dice che quando avevo due o tre anni mi piacevano tantissimo le bandiere messe accanto al carro col bue, quelle che nel medioevo venivano portate da chi seguiva il corteo nuziale. Queste bandiere erano sul primo dei sette gradini. L'ultimo gradino, su cui sono disposte le bambole più belle, cioè quelle degli sposi, è alto quasi come la mia mamma, poco più di un metro e mezzo. Non riuscivo nemmeno ad arrivarci, anche se desideravo toccare la bambola della principessa, per cui le mie vittime erano sempre le cose poste sul gradino più basso. La mamma dice che correvo come una matta portandole in giro per tutta la casa. Era una piccola casa tipicamente giapponese degli anni '50-'60. Attraverso le sue finestre di legno e di carta arrivava una luce ammorbidita. Il suo corridoio di legno faceva rumore quando correvo. Seduta alla *engawa*, una veranda bassa affacciata sul piccolo giardino/orto, mangiavo il cocomero in estate insieme al mio papà. Purtroppo non abbiamo più questa casa, perché quando avevo sei anni i miei hanno costruito una casa più grande in cui ci siamo trasferiti. In realtà me ne ricordo davvero poco.

La mia mamma tirava fuori quelle bambole molto prima della festa delle ragazze, più o meno a metà febbraio, perché si dice che a esporle in anticipo e poi rimetterle via subito dopo la fine della festa, la figlia a cui le bambole erano state regalate si sarebbe sposata presto. Mia madre voleva che mi sposassi presto e diventassi felice come lei e mio padre. Ogni anno si impegnava molto per sistemare le bambole, quasi come se fosse una festa in suo onore. Quand'ero una bambina la aiutavo. Visto che non potevo arrivare all'ultimo scalino, sistemare gli scalini alti era il compito della

Votate il sito che preferite inviando una e-mail a: **info@kappanet.it**. Ma se volete segnalarci nuovi siti da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, la famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1 **http://drivemagazine.net**
2 **www.comicsplanet.com**
3 **www.otakuitalia.com**
4 **http://go.to/shoujo**
5 **www.wangazine.it**
6 **http://www.starcomics.com**
7 **www.mangaitalia.da.ru/**
8 **http://go.to/otakuland**
9 **www.mondomanga.net**
10 **http://digilander.iol.it/posinega**

**ANIME VIDEO**
**http://digilander.iol.it/giggsy/**

Anime Video è il sito che moltissimi anime fan stavano aspettando da anni. Per quale motivo ci si deve accontentare di scaricare solamente le canzoni delle sigle di apertura e/o chiusura dei propri anime preferiti, quando c'è la possibilità di scaricare le 'videosigle', ossia i filmati completi? Perché privarsi della possibilità di rivivere totalmente le emozioni che ognuno di noi provava o prova ancora a guardarle in TV? A quasi un anno dall'apertura ufficiale del sito abbiamo raccolto una cospicua quantità di videosigle, e la maggior parte di queste possiede una qualità mai vista sul web (per merito del potentissimo formato compresso Windows Media Video della Microsoft). Sono veramente pochi i siti italiani che effettuano un servizio simile al nostro, e per quanto possano disporre di una grande quantità di videosigle, non ritengono conveniente mantenere un'alta qualità. Infatti, più si

mamma. Piano piano, poco alla volta, sono diventata più alta, riuscendo finalmente a raggiungere scalini più alti con meno fatica.
"Metti questa corona sulla testa della principessa".
Quando la mamma mi ha detto così, ero già più alta di lei. Mi ricordo che ero forse all'ultimo anno della scuola elementare. Non correvo più intorno alle bambole portando le bandiere. Preferivo guardare i cartoni animati, piuttosto. Non ricordo quando ho smesso di aiutarla, dicendo che dovevo studiare. Eppure le bambole continuavano ad apparire anno dopo anno nello stesso periodo, grazie all'impegno della mamma, anche se ormai io le degnavo di un'occhiata il giorno stesso della festa. Mi bastava solo avere la conferma che fossero là come al solito. Non mi veniva voglia di contemplarle per ore. Avevo tante cose da fare: uscire con gli amici, studiare, disegnare... Ma la mamma ha continuato a tirarle fuori ogni anno senza stancarsi, e senza dimenticare di mettere un ramo di pesco in un vaso davanti a esse chiedendo "Chissà quando ti sposerai?"
Non so fino a quando ha resistito questa sua abitudine, ma da almeno un paio d'anni so che l'ha persa. Forse neanche quest'anno si vedranno in giro le mie Hina Ningyo...

Ho cominciato a vivere da sola in Italia sette anni fa. Un giorno, al telefono, lei mi ha detto "Non lo faccio più perché tanto non c'è nessuno che le guarda".
E io ho risposto scherzando "In realtà, è perché finalmente hai perso la speranza che tua figlia si sposi presto".
"Non credo a quelle dicerie" ha risposto lei ridendo. Ho pensato alle mie bambole rinchiuse nelle scatole e mi sono ricordata di una favola giapponese che parla di un gruppo di Hina Ningyo che non vengono tirate fuori per anni, e così cominciano a parlare e piangere, chiedendo agli abitanti della casa di farle uscire. Mi sentivo un po' in colpa.
La mia mamma ha smesso di tirarle fuori perché non c'è più nessuno che le guarda, cioè perché non ci sono io, nonostante già allora mi interessassero poco. Lo faceva perché aveva una bambina in casa. Purtroppo sono già cresciuta. Il 3 marzo dell'anno scorso ho comprato tre rami di pesco. Un paio ne ho regalati a due mie amiche italiane che hanno delle bimbe. Una volta, le donne adulte che mi stavano attorno festeggiavano me, augurandomi felicità per il futuro. Ora tocca a me festeggiare queste piccole creature sperando che saranno felici.
Il terzo ramo l'ho regalato a me stessa. Il colore rosa dei boccioli di pesco mi fa pensare alle mie povere bambole rinchiuse nelle scatole, alla mamma che le sistemava, alla mia vecchia casa che non c'è più, e alla nonna di cui non ricordo nulla.
Ho anche cercato di ricordarmi della sensazione che provavo nel tenere in mano quelle bandiere, ma non sono riuscita a farlo.

---

cerca di aumentare la qualità di un filmato, più aumenta la dimensione, e a maggior ragione diventa difficile per i visitatori effettuare il download senza incorrere in problemi. Molti navigatori possiedono una connessione poco stabile, altri hanno un accesso a Internet limitato o lento, altri ancora possono accedere a Internet solo tramite laboratori di scuole o di università, che per giunta consentono solo il salvataggio su floppy-disk. Per questi motivi abbiamo studiato una soluzione rivoluzionaria, che potesse accontentare tutti e che negli ultimi mesi molti hanno pensato bene di imitare... Abbiamo compresso e suddiviso ogni filmato in due o più file di 1.44Mb l'uno (esattamente la dimensione di un floppy-disk), così ogni visitatore ha la possibilità di scaricare la videosigla un po' alla volta, sicuro di ottenere alla fine una sigla di ottima qualità video e audio: metaforicamente parlando, abbiamo diviso il boccone in tanti bocconcini... Una volta scaricati tutti i file di una sigla è sufficiente eseguire il file principale per ricostruire automaticamente il filmato mpeg o wmv. Ogni filmato occupa fino a un max di 9 floppy-disk (~13Mb), e la velocità di download è mediamente buona. Su Anime Video puoi trovare le videosigle dei più famosi anime trasmessi in passato o dei più recenti, in versione italiana e/o giapponese. In ordine di preferenza dei nostri visitatori ne elenchiamo alcune: **Dragon Ball**, **City Hunter**, **Pokémon**, **Maison Ikkoku**, **Daitarn III**, **Ken il guerriero**, **L'Uomo Tigre**, **Rossana**, **Virtua Fighter**, **B't X**, **Babil Junior**, **Card Captor Sakura**, **Digimon**, **Lamù**, **Sailor Moon** e altre ancora... Il nostro archivio occupa al momento 450Mb, ed è destinato a espandersi sempre più.
Il sito possiede anche una sezione di scambio di banner, una chat dedicata ai soli anime fan, e un guestbook dove ogni visitatore può lasciare commenti sul sito e segnalare nuove videosigle da aggiungere. Per quanto riguarda gli aggiornamenti, questi avvengono normalmente ogni settimana, anche se, come molti dei nostri visitatori sanno, negli ultimi mesi il sito è stato aggiornato con un ritmo decisamente superiore. Se hai la possibilità di contribuire a migliorare Anime Video fornendo materiale video (su VHS va benissimo), contattaci a: webmaster@softwarerule.zzn.com. Se sei un webmaster, puoi aiutarci semplicemente aggiungendo al tuo sito un link ad Anime Video.
Ci teniamo a precisare che questo sito non ha scopo di lucro. La professionalità con cui teniamo aggiornato ed efficiente questo sito garantisce ai visitatori un ottimo servizio.

Anime Video è stato creato dal gruppo **#Software Rule** di Cremona: **Stefano Ravara** e **Andrea Ravara**.

*"SONO UN FANATICO DI VIDEOGIOCHI, ED EFFETTIVAMENTE - O QUANTO MENO INCONSCIAMENTE - NE SONO STATO INFLUENZATO"*
*Tsutomu Nihei*

# ANGOULÊME 2001

## DIARIO DAL FESTIVAL

di Massimiliano De Giovanni

Il Festival di Angoulême è da sempre un appuntamento importante per ogni appassionato di fumetto. Si celebra la bande dessinée, si premiano i migliori titoli dell'anno, s'incontrano gli autori più rappresentativi della scena francese. Quest'anno, però, era di scena il Giappone, quindi per noi tutti la manifestazione si è trasformata in un evento davvero imperdibile, che ci ha permesso di incontrare artisti del calibro di Masakazu Katsura, Kia Asamiya e Tsutomu Nihei.
Questa volta i miei compagni di viaggio sono stati Serena Varani (perno centrale della redazione bolognese, nonché responsabile dei diritti internazionali di Kappa Edizioni), Andrea Accardi (responsabile del nostro reparto grafico, ma anche disegnatore di **Gente di notte**, **Pazzo di te** e **Cuori in affitto**) e Jacopo Camagni (con cui firmerò da maggio su "Mondo Naif" la miniserie **Take-Away**).
Prima tappa: Espace Franquin. Punto accrediti per addetti ai lavori e luogo privilegiato per la stampa in genere – che lì gode di computer, internet e di cognac a profusione (magari spruzzato di acqua tonica o Coca Cola) –, quest'anno l'Espace Franquin ha ospitato il primo degli incontri con i manga-ka ospiti del festival. Da bravi italiani, arriviamo tutti trafelati, con tutti i bagagli appresso: pur di arrivare in tempo eravamo infatti partiti da Bologna alle sei del mattino, ma dopo il viaggio in aereo, quello in treno e la navetta (a disposizione gratuita di autori ed editori per gli spostamenti nella cittadina) non eravamo riusciti a passare dall'albergo per lasciare le valigie e magari riprenderci un po'. Katsura e compagni sono in ritardo, e noi ne approfittiamo per prendere posto a un tavolino, salutando i nostri colleghi francesi di Glénat, Tonkam e AnimeLand. Dimenticatevi di lunghe scrivanie, microfoni e bottigliette d'acqua minerale: l'atmosfera è piuttosto quella di un café, piacevole, ma troppo caotica perché la chiacchierata diventi stimolante. In più Nihei arriva a incontro iniziato, e Katsura abbandona presto la sala, chiamato ad altri impegni. Fisso un incontro privato con Katsura, e ne approfitto per conoscere l'autore di **Noise**, giovane leva di Kodansha che al suo attivo ha già il suggestivo **Blame**. Non parla inglese, tantomeno francese, spagnolo o italiano, quindi rispolvero qualche frase di giapponese, e approfitto del suo editor per meglio socializzare. Nihei è timido, ha lo sguardo basso e un cappellino gli nasconde la testa completamente rasata.

Tsutomu Nihei

**Kappa Magazine** – Come s'intraprende la carriera di manga-ka?
**Tsutomu Nihei** – Di solito chi intende intraprendere la carriera di fumettista invia i propri lavori alle redazioni delle più importanti riviste, che organizzano concorsi e mettono in palio premi importanti per i giovani autori. Personalmente, io sono stato notato dallo staff di "Afternoon", e oggi Kodansha è il mio editore di riferimento.
**KM** – Gli editor impongono spesso il loro punto di vista. Nel caso di **Blame** sei stato condizionato, oppure hai potuto dare libero sfogo alle tue idee, sviluppando un universo su misura per i tuoi personaggi?
**TN** – Sono stato assolutamente libero di sviluppare i miei progetti.
**KM** – Nei tuoi manga si ha come l'impressione di trovarsi in un gioco di ruolo, o addirittura in un videogame, dove i personaggi crescono di prova in prova...
**TN** – Sono un fanatico di videogiochi, ed effettivamente - o quanto meno inconsciamente - ne sono stato influenzato. E' un'influenza che si sente nelle mie storie, sia per quanto riguarda **Blame**, sia per il mio nuovo **Noise**.
**KM** – Puoi dirci qual è la formula per un moderno fumetto di science-fiction?
**TN** – Non ci sono precisi ingredienti... Mi piacerebbe cono-

scerli, ma credo di essere ancora alla ricerca di una formula di successo.

**KM** – Quali sono i tuoi autori di riferimento, almeno a livello grafico?

**TN** – Certamente Bilal, ma anche Moebius. Direi la bande dessinée franco-belga in generale, e Schuitten, Gimenez...

**KM** – E per quanto riguarda gli autori di romanzi di fantascienza?

**TN** – Direi Gregory Ben Porter.

**KM** – Anche Clive Barker sembra un riferimento evidente...

**TN** – Oh, sicuro. Lo adoro, sia per quanto riguarda le sue opere letterarie, sia per quelle cinematografiche, naturalmente.

Dopo aver risposto a queste poche domande – che improvviso assieme al nuovo direttore artistico di Vertige Graphique –, Nihei si esibisce finalmente nel ruolo a lui più congeniale: dopo aver conosciuto Andrea Accardi e Jacopo Camagni, e aver apprezzato le loro tavole su "Mondo Naif", seduto a un tavolino schizza un disegno per la nostra rivista ammiraglia, dando prova di un virtuosismo davvero senza precedenti. Faccio fatica a fotografarlo: appena sente l'obiettivo puntato su di lui si mette in posa, riuscendo davvero male in un atteggiamento da duro che forse non gli calza perfettamente. Ma non demordo, e alla fine lo riprendo rilassato e spontaneo.

Disegno inedito di Nihei e [illegible] per [illegible] di Kappa Magazine

Kia Asamiya

Kia Asamiya è un po' ingrassato da quando ci incontrammo all'inizio degli anni Novanta al Salone di Barcellona. Da qualche anno ha deciso di rallentare i suoi ritmi, limitando la produzione a fumetti, concedendosi a progetti dal respiro più internazionale, legando il suo nome a *Batman* e a *Guerre Stellari*, e continuando a lavorare nel mondo dell'animazione con lo pseudonimo di Michitaka Kikuchi. Il registratore continua a catturare il suo intervento, che sintetizzeremo in uno dei prossimi numeri di **Kappa**.

Ci lasciamo alle spalle l'incontro stampa dei maestri del fumetto giapponese, e aspettiamo Masakazu Katsura per un saluto in privato. Non è facile trovare uno spazio per quattro chiacchiere, mettersi al riparo da fan e curiosi, ma alla fine ce la facciamo. Sembra assurdo, ma troviamo rifugio proprio al Teatro di Angoulême, dove stanno riunendosi i partecipanti al Cosplay.

Centinaia di persone in costume sono a due passi da noi. Più tardi Katsura renderà omaggio alle loro capacità interpretative, ma nel frattempo ci rifugiamo nei sotterranei. Qualche anno fa avevo incontrato il papà di **Video Girl ai** e **I"s** in Giappone, nella colossale sede di Shueisha, assieme agli altri Kappa boys: da allora Katsura ci ha regalato tante emozioni a fumetti, e ha persino cambiato look (il nostro pestifero Kappa non potrà più chiamarlo 'pennellone')... Ho un sacco di domande da fargli, e dopo esserci messi comodi diamo subito il via a un'intervista fuori programma...

"NEI MIEI PERSONAGGI CI SI RICONOSCE SIA IL GIOVANE CHE VIVE LE PRIME COTTE, SIA CHI LE HA GIÀ VISSUTE E LE RICORDA CON DOLCEZZA"
Masakazu Katsura
ITSUKI

**Kappa Magazine** – I tuoi manga riscuotono un enorme successo in tutta Europa, soprattutto in Italia e in Francia. Ti sei mai chiesto quale sia il segreto di questa popolarità?

**Masakazu Katsura** – Quando scrivo e disegno i miei manga non penso in alcun modo al mercato internazionale. Sono giapponese e vivo in Giappone: è naturale che io mi trovi a raccontare la realtà che mi circonda. Magari puoi dirmi tu cosa mi renda tanto popolare nel tuo paese.

Masakazu Katsura

**KM** – Forse è la quotidianità che racconti a rendere unici i tuoi fumetti. Quando i veri protagonisti di una storia sono i sentimenti è facile abbattere le ovvie diversità tra un paese e l'altro...

**MK** – Gli adolescenti sono meno condizionati degli adulti dagli stili di vita che la società c'impone. Le storie d'amore che si vivono da ragazzi sono intense, importanti, nei miei personaggi ci si riconosce sia il giovane che vive le prime cotte, sia chi le ha già vissute e le ricorda con dolcezza.

**KM** – Non tutte le tue serie sono comunque romantiche. Hai cambiato spesso registro tra una storia e l'altra, e adesso che **I"s** si è concluso in molti si chiedono se continuerai sulla strada di **Video Girl Ai** o ritornerai a soggetti più avventurosi, come **Wingman** o **Shadow Lady**...

**MK** – E' vero, mi piace cambiare. Dopo aver realizzato quindici volumetti di **I"s** sto pensando a qualcosa di nuovo, che non guardi né a **Video Girl Ai**, né a **Shadow Lady**. Ho pubblicato recentemente un episodio di 39 pagine che può essere considerato il pilota della mia prossima serie. Credo che sia arrivato il momento per una bella storia dark, ombrosa e introspettiva, in poche parole 'oscura'. Protagonista del manga è un vampiro, che di giorno però è anche un medico: nel suo doppio ruolo si trova così a salvare vite per un preciso impegno professionale, e a ucciderne altre per la sopravvivenza.

**KM** – Ma tra tanti generi narrativi ne avrai uno di riferimento, a cui torni sempre volentieri...

**MK** – Sono un bravo narratore di sentimenti, quindi potrei dirti che sono legato alle commedie sentimentali. Eppure il manga a cui sono più legato rimane **Zetman**...

**KM** – E quando riguardi alle tue prime storie a fumetti cosa pensi? Le trovi ancora attuali o le consideri ormai datate?

**MK** – Mmh... Sono molto critico nei confronti del mio lavoro. Non riesco più a guardare le prime storie che ho pubblicato, le trovo orribili specialmente sotto l'aspetto grafico. Se confronto il mio stile attuale e quello di un tempo, sembrano non appartenere alla stessa persona. In realtà non rileggo quasi mai i miei lavori dopo la pubblicazione: li conservo, naturalmente, ma non ho proprio il tempo di rileggerli. Lavoro sei giorni su sette. Domenica e lunedì scrivo l'episodio, che poi disegno tra martedì e venerdì. Il sabato a volte non mi alzo da letto per recuperare la stanchezza arretrata... Almeno fino a quando non devo occuparmi di illustrazioni, caratterizzazioni di personaggi o altri lavoretti occasionali!

**KM** – Ci sarà pure qualcuno ad aiutarti...

**MK** – Ho cinque assistenti, ma c'è comunque un sacco da fare. Molti pensano che la presenza di alcuni assistenti basti a liberare un autore dall'incubo della consegna. Non è così, te l'assicuro!

**KM** – Utilizzi il normale kit da disegnatore, o preferisci invece fare uso di strumenti particolari?

**MK** – Per lavorare mi servo di una normalissima matita a mine per i disegni, e della china nera per il ripasso a pennino. E poi mi sbizzarrisco con i retini adesivi!

**KM** – Ho una domanda, che forse giudicherai inopportuna, o almeno strana. Vorrei comunque che mi rispondessi con sincerità... Ti diverti ancora come il

Masakazu Katsura e Massimiliano De Giovanni

primo giorno, oppure fare fumetti è diventato ormai solo un lavoro?

**MK** – I ritmi che ci vengono imposti dall'editoria nipponica lasciano poco spazio al sogno. Sarebbe ipocrita dire che oggi mi diverto come il primo giorno, e il fare fumetti si è trasformato a poco a poco in un vero e proprio lavoro, con tempistiche precise, ruoli definiti. Ma partecipare a manifestazioni come questa, incontrare fan giapponesi o stranieri, rimettermi in gioco anche come persona, be'... Mi dà una carica incredibile, mi stimola a dare sempre il meglio anche nel lavoro!

**KM** – A proposito di lavoro, hai mai pensato di firmare una storia in coppia con qualcuno, disegnando su sceneggiatura di altri, o magari affidando i tuoi testi alla mano di un artista che stimi?

**MK** – Non mi è mai capitato di lavorare in coppia con un altro artista, ma non è un'ipotesi che scarto a priori. Comunque sia, nel tandem mi vedrei più come disegnatore... a patto che in gioco ci sia una bella sceneggiatura!

**KM** – E cosa mi dici del mondo dell'animazione? Ti tenta, o non ci pensi?

**MK** – Tra le tante storie che ho firmato, due hanno goduto di una trasposizione animata. Nel 1984 **Yume Senshi Wingman** (*Wingman, il guerriero dei sogni*) è stato scelto per una serie televisiva di 47 episodi, mentre **Video Girl Ai** è approdato al mondo dell'home video. Credo che una trasposizione animata consacri il successo di un fumetto, ma è anche vero che spesso il risultato che ne consegue non è all'altezza dell'opera originale, forse perché solitamente gli autori del manga non partecipano alla lavorazione di un anime. Comunque sia, non mi tirerei indietro se una casa di produzione giapponese guardasse a un mio manga per un bel progetto animato!

**KM** – Qui ad Angoulême i fan francesi ti hanno manifestato platealmente il loro affetto. A quando la possibilità di fare altrettanto per quelli italiani?

**MK** – Sarebbe un vero piacere incontrare i fan che ho in Italia, e anche visitare le vostre splendide città. Magari un giorno sarà possibile. Nel frattempo lascio un messaggio a tutti i lettori delle Edizioni Star Comics: mi raccomando, continuate a seguire i miei fumetti, in cambio io cercherò di non deludervi mai!

Rimaniamo ancora un po' per qualche foto di rito, poi ci salutiamo, riservandoci per l'ultimo giorno di manifestazione la visione di due monumentali mostre, dedicate rispettivamente allo shojo e allo shonen manga.

Apprezzabile la scelta delle tavole, assai discutibile il fatto che fossero tutte semplici riproduzioni, sufficienti a soddisfare la sete dei curiosi, ma insignificanti per tutti coloro che si considerino veri otaku. Quando ce ne torniamo in Italia il bottino è ricco. Incontrare i nostri partner giapponesi ci ha permesso di definire progetti che da tempo stazionavano nel limbo, ma di questo e d'altro saprete meglio nei prossimi numeri di **Kappa**...

*"...PARTECIPARE A MANIFESTAZIONI COME QUESTA, INCONTRARE FAN GIAPPONESI O STRANIERI, RIMETTERMI IN GIOCO ANCHE COME PERSONA, BE'... MI DÀ UNA CARICA INCREDIBILE"*
*Masakazu Katsura*

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

# IN MEZZO AL NULLA

PERCHE` NON C'E` NESSUNO?

E` STRANO... LA NONNA DOVEVA VENIRE A PRENDERCI...

COSA FACCIAMO?

ASPETTIAMO UN PO' QUA!

...VA BENE...

CRA
CRA
CRA
CRA
FAPP
UFF...
FIUUUUUUUU
DA QUESTE PARTI NON C'E' PROPRIO NIENTE...
A-HA... NON CI SONO NE' PALAZZI, NE' NEGOZI... NON C'E' PROPRIO NULLA!
E NON SI VEDONO PERSONE, MACCHINE O MOTO... E' UN DESERTO!

POT
POT
POT
CRA
CRA
CRA

WOOOSH

EHI! QUI I RUMORI SI SENTONO BENE ANCHE DA LONTANISSIMO!
HAI RAGIONE! SI SENTE TUTTO MOLTO MEGLIO QUANDO NON C'E' NULLA IN MEZZO!
A-HA!

CRA
CRA
CRA
CRA

FRUSH
FRUSH

HNFFF

CHE ROBA! SI SENTE ANCHE L'ODORE DELLA TERRA E DELL'ERBA!
E' VERO... ANCHE QUESTO E' POSSIBILE PERCHE' NON C'E' NIENT'ALTRO QUI INTORNO...
LI SENTO ANCH'IO...

OH...
EHI!

COSA? COS'HAI VISTO?
ECCO...
COSA SUCCEDE?

HO VISTO LE OMBRE DELLE NUVOLE SU QUELLA RISAIA...

E' VERO... GUARDA COME SI MUOVONO LENTAMENTE...

SÌ, MA VENGONO SEMPRE PIÙ VERSO DI NOI...
EH, GIÀ!

FIIUUU

SEMBRA CHE STIA PER PIOVERE...
TEMO ANCH'IO...

PLIK
PLIK

SSSSH

CASPITA, COME PIOVE!
EHI, GUARDA DA QUESTA PARTE!
OH?!

IL CIELO SERENO E` A UN PASSO DA NOI!

E` VERO...

OH...
AH!
WOW!

CHE ARCOBALENO GIGANTESCO!

CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

RYUGETSUSHO III
di Ryoichi Ikegami
- PARTE PRIMA -

TRAK

SLASH
ZAK
SNOK

DU DUMP

AH...

MALEDETTI BARBARI! CON L'AIUTO DEL CIELO VI PUNIRÒ PER AVER PROFANATO IL SACRO PAESE DEL SOL LEVANTE!

WHUP
SLASH
THUD
FLIP

KRAAK

MA... CHE..?!
SHLAAK
THUMP

RRRSSSSSH
SPLASH

* STRANIERO, STRANIERA. KB
UNA GAIJIN*...?!

WHUP
...

PREN-
DIMI...
VIOLENTAMI FINCHE` NON NE AVRAI AB-BASTANZA DI ME, E QUANDO SARAI STANCO, UCCIDIMI E GETTAMI VIA...
...
WHISS

FAP

MWOP
PAT MWOP
AHH...
PUSH

...AH...
UH...
GGHH...

...
SLASH
SZOK

UCCIDETE ANCHE LE DONNE E I BAMBINI! NON RISPARMIATE NESSUNO!
GHAAAH
YAAAH
QUESTI BASTARDI NON SONO UMANI! SONO BESTIE NATE DALL'UNIONE PROFANA DI UNA DONNA E UN DEMONE! ELIMINATELI TUTTI!
ZACK
LASCIATENE VIVO ANCHE SOLO UNO, E DISTRUGGERANNO TUTTO CIÒ CHE ABBIAMO!
THROK

FRATEL-
LINO... HO
FAME...
...

I TUOI OCCHI AZZURRI CHE BRILLANO AL RIFLESSO DEL CHIARO DI LUNA ATTIRANO TROPPO L'ATTENZIONE DELLA GENTE...
NON DEVI MUOVERTI ASSOLUTAMENTE DA QUI...
HUH
...

KAZUKI... KAZUKI!

SONO TRASCORSI DODICI ANNI DA QUEL GIORNO... SE KAZUKI FOSSE VIVA, OGGI AVREBBE DICIOTTO ANNI...
NON POSSO TOGLIERMI DALLA MENTE LA SPERANZA DI POTER UN GIORNO RINCONTRARE KAZUKI... MAGARI PROPRIO QUI...

MENTRE CERCAVI DI FUGGIRE DALLA CACCIA AI SAICHI ORGANIZZATA DALLO SHOGUNATO, TI SEI SEPARATO PER SEMPRE DA TUA SORELLA MINORE... PROPRIO SOTTO QUEST'ALBERO...

SIGNOR SAMURAI...

* SAMURAI SENZA PADRONE. KB

IO VOLEVO SOLTANTO UN UOMO CHE AVESSE BISOGNO DI ME...
...MA DOPO AVER CONOSCIUTO TSUKINOSUKE MI E` TORNATA DI NUOVO LA VOGLIA DI VIVERE...
TSUKINOSUKE HA **QUALCOSA**... QUALCOSA CHE SUSCITA IN QUELLE COME ME LA VOGLIA DI FARE QUALCOSA PER LUI...
UN GIORNO... IO VORREI **MORIRE** FRA LE SUE BRACCIA...
OH, CIELO...
MA PERCHE` NON SONO NATO DONNA...?! PERCHE` SONO STATO COSÌ SFORTUNATO?!
SE FOSSI UNA DONNA POTREI FARMI ABBRACCIARE DA TSUKINOSUKE... NON M'IMPORTEREBBE NEANCHE DI MORIRE... DICO SUL SERIO!
ANCH'IO VORREI VIVERE PER L'AMORE...

...E COSÌ VORRESTI CHIEDERMI UN FAVORE?

ESATTA-MENTE...

COME SAI ANCHE TU...
...LO SHOGUNATO HA ABBANDONATO LA POLITICA DI ISOLAMEN-TO DURATA PER PIÙ DI DUECENTO ANNI INIZIATO DAL DOMINIO DI TOKUGAWA, E HA DECISO DI APRIRE IL PAESE ALL'ESTERO...

QUESTA È STATA UNA RISOLUZIONE SAGGIA PER EVI-TARE LE GUERRE CONTRO I PAESI STRANIERI, ANCHE SE ERA CONTRO LA VOLONTÀ DEL CONSIGLIO DELLO SHOGUNATO...

MA LE INCURSIONI PORTATE AVANTI DA ALCUNI GRUPPI DI SAMURAI NON SONO CERTO CESSATE...
LA LORO IDEOLOGIA CONSISTE NEL COSTRINGERE I GAIJIN AD ANDARSENE...
...CONSIDERANDOLI BARBARI E AFFERMANDO DI AGIRE IN DIFESA DELLA PROPRIA SACRA NAZIONE...
OGNI VOLTA CHE CAPITA QUALCOSA DEL GENERE, LO SHOGUNATO È COSTRETTO A FARE GRANDI SFORZI PER ARRESTARE I COLPEVOLI, OLTRE A PAGARE ENORMI SOMME IN RISARCIMENTO...

TRE MESI FA, A YOKOHAMA, MENTRE UN UFFICIALE DELL'IMPERATORE FRANCESE ANDAVA A CAVALLO INSIEME ALLA PROPRIA MOGLIE...
...E` STATO UCCISO A COLPI DI SPADA DA UN RONIN, E CON LUI ANCHE QUELLI DELLA SCORTA GIAPPONESE...
SECONDO QUANTO HANNO RACCONTATO I SUPERSTITI DELLA SCORTA...
...SI TRATTAVA DI UN SAMURAI DOTATO DI UNA FORMIDABILE E VELOCISSIMA TECNICA... DICONO CHE SI MUOVESSE COME UN FULMINE, E CHE LA SUA SPADA ERA PIUTTOSTO PICCOLA...
PER GIUNTA, LA COSA PIU` SORPRENDENTE ERA CHE QUEL SAMURAI SENZA PADRONE AVEVA GLI **OCCHI AZZURRI**.. SONO RIUSCITI A VEDERLO QUANDO UN LAMPO HA ILLUMINATO IL SUO VOLTO...
...?
PROBABILMENTE SI TRATTA DI UN MEZZOSANGUE...

MI INCURIOSISCE MOLTO SAPERE COME QUEL MEZZOSANGUE ABBIA ADOTTATO QUESTA IDEOLOGIA XENOFOBA...

LO SHOGUNATO HA DATO L'ORDINE DI UCCIDERLO IMMEDIATAMENTE PER IMPEDIRGLI DI COMMETTERE ALTRI REATI...
...MA LO RITENGO UN CASO DELLA MASSIMA URGENZA...

TUTTAVIA, CHIUNQUE SI SIA MESSO SULLE SUE TRACCE E L'ABBIA INCONTRATO NON E' TORNATO INDIETRO A RACCONTARLO...

...

PARE CHE RECENTEMENTE QUELL'UOMO SIA STATO VISTO A KYOTO...

SWISH
AH!
LE CHIEDO SCUSA! MI PERDONI!

C'ERA UN UOMO CHIAMATO **SEIGEN TOMITA**... ERA UN MAESTRO NELLA TECNICA DELLA SPADA CORTA DELLA SCUOLA TOMITA, CHE DERIVA DALLA SCUOLA CHUJO...

DATO CHE SEIGEN ERA UN UOMO PICCOLO, CHE CI VEDEVA POCO E DI SCARSA FORZA, INVENTÒ APPOSTA UNA TECNICA CHE FACEVA USO DELLA SPADA CORTA...
SI DICE CHE FRA LE SUE TECNICHE SEGRETE CE NE FOSSE UNA CHIAMATA **ARTIGLIO DEL DRAGO**...

...

HO SAPUTO CHE GENBA UGO, CHE HAI SCORTATO PER DIVERSO TEMPO...
...QUANDO ERA ANCORA IN VITA ELOGIAVA LA TUA TECNICA CHIAMANDOLA **ZANNA DIVINA...**

VORREI CHE CON LA TUA ZANNA DIVINA FACESSI A PEZZI L'ARTIGLIO DEL DRAGO...

FORSE, PERÒ, NON TI HA DETTO CHE IO CONSIDERO LA MIA SPADA **LA ZANNA DELLA BELVA...**

UN AMICO DELL'UFFICIALE UCCISO E DELLA MOGLIE HA MESSO UNA TAGLIA DI DUECENTOCINQUANTA RYO SULLA TESTA DELL'ASSASSINO...

TAP
TAP

FAP

RYUGETSUSHO III
di Ryoichi Ikegami
- PARTE SECONDA -

WHUMP

SWISSH

FLIP
CHAK
...

HAI CAMBIATO IDEA?!
MA... PERCHE'?!
RITEN-GO **PENOSO** UCCIDERLO...
COME ...?
MA... I SOLDI... NON T'INTERESSA LA TAGLIA?!
ESISTONO PERSONE CHE NON UCCIDEREI MAI, QUALUN-QUE CIFRA MI POSSA ESSERE OFFERTA...
...

EHI, SIGNOR SAMURAI... NON VORRESTI SPASSARTELA UN PO' CON ME?

E DAI... VISTO CHE SEI COSÌ CARINO TI FACCIO LO SCONTO...

BASH
SLASH
IO NON SONO UNA BESTIA...
AAAH!

MA CHE DIAVOLO TI SALTA IN TESTA?!
...
FLIP

VOGLIO CHE TU RIFERISCA IL MIO MESSAGGIO ALL'UOMO CHIA-MATO TSUKI-NOSUKE...

BOHOOO
BOHOOO
BOHOOO

ANCH'IO HO IL MIO ORGOGLIO DI SAMURAI...
VOGLIO SFIDARTI UN'ALTRA VOLTA!
...
PERCHE` VUOI MORIRE?
ESTRAI QUELLA SPADA!
MALE-DETTO!
TAP TAP TAP

SWISS
THUD
THUMP
FLAP

UH... GGH...

...

P-PROPRIO COME IMMAGINAVO...

VORREI CONOSCERE LA RAGIONE DI TUTTO QUESTO.

* VECCHIO NOME DELLA PROVINCIA DI FUKUI. KB

SPAVENTATA, CERCÒ DI FUGGIRE... MA POI DECISE DI NASCONDERLO IN UNA CAVERNA TRA LE ROCCE...

DATA LA DIFFICOLTÀ NEL CAPIRSI A PAROLE, L'IDENTITÀ DELL'UOMO RIMASE SCONOSCIUTA...
...MA CON IL PASSARE DEL TEMPO I DUE S'INNAMORARONO E INIZIARONO A VEDERSI SPESSO...

GLI ABITANTI DEL VILLAGGIO VENNERO A CONOSCENZA DI QUESTO FATTO...
...E COSÌ L'UOMO FU GIUSTIZIATO...

LA DONNA, CHE AVEVA FATTO INFURIARE SUO MARITO, VENNE RIPUDIATA DA LUI E DALLA SUA FAMIGLIA...

TORNATA ALLA CASA PATERNA, UNA FAMIGLIA DI SAMURAI LOCALI, DIEDE ALLA LUCE UNA CREATURA DAGLI OCCHI AZZURRI...
FLIP
QUELLA CREATURA SONO IO.
MIA MADRE DECISE DI SUICIDARSI, GETTANDOSI CON ME IN BRACCIO NEL BACINO DI UNA CASCATA FRA I MONTI...

MA IO, CHISSÀ PERCHÉ, RIMASI ILLESA...
SUCCESSIVAMENTE MIO NONNO FUGGÌ PORTANDOMI CON SÉ...
D'ORA IN POI TI PRESENTERAI COME RYUNOSUKE MAKI, E VIVRAI COME UN UOMO FORTE!
ORA T'INSEGNERÒ LA TECNICA DI SPADA CORTA DELLA SCUOLA TOMITA!
DATO CHE HAI NEL TUO CORPO IL SANGUE DI UN BARBARO STRANIERO...
...NON HAI ALTRA STRADA PER SOPRAVVIVERE CHE QUESTA!
...

...

DOPO LA MORTE DI MIO NONNO, ANDAI A KYOTO E DIVENNI UN SAMURAI SENZA PA-DRONE...
UCCIDENDO STRANIERI, DIMOSTRAI DI ESSERE DEGNO DI APPARTENE-RE AL SACRO GIAPPONE...

WHUP

...MA IO SONO UNA DONNA!

SONO COSÌ DONNA DA FARMI VENIRE LA NAUSEA DA SOLA ... E PER GIUNTA, GIAPPONESE!

SWISSH

SAI QUALE FU L'ULTIMA COSA CHE MIA MADRE DISSE A MIO NONNO...?
"VOLEVO SOLO UN UOMO CHE AVESSE BISOGNO DI ME...!"
...
IO HO BISOGNO DI TE...
NEL TUO CORPO SCORRE IL SANGUE VELENOSO DI UNA BELVA, CAPACE DI PROVOCARE LA MORTE A QUALSIASI DONNA CHE POSSIEDI...
...PERCIÒ NON AVREI MAI DOVUTO INNAMORARMI DI TE... COSÌ DICEVA QUEL TIPO CHIAMATO USHIZO...
INVECE IO VORREI CONSIDERARE PROPRIO QUEL VELENO MORTALE LA ZANNA DIVINA...

THUD

ABBANDONO L'ARTIGLIO DEL DRAGO... ORA DESIDERO MORIRE COME DONNA... SOTTO LA TUA ZANNA DIVINA...

RRSSSSH

SEI PROPRIO CATTIVO, TSUKINOSUKE...
NON MI PERMETTI DI AMMIRARE LA VERA BELLEZZA DELLA VITA NEMMENO IN QUESTA OCCASIONE...
NON SO NUOTARE NEANCHE UN PO'...


SPLASH


ACCIDENTI!

MAMMA...

RYUGETSUSHO - FINE

### Nuove sperimentazioni (K105-A)

Ciao a tutti voi della redazione, chi vi scrive è un otaku non proprio giovanissimo, tuttavia non ci possono essere barriere di età per sostenere che le opere, almeno buona parte di quelle che voi pubblicate, sono una dimostrazione di quanto l'arte del fumetto sia capace di donare sogni e deliziare lo spirito. Certo, la realtà del fumetto è la creazione di un'illusione, ma allora un bel quadro, un bel brano musicale, un romanzo ben scritto, un'opera teatrale non sono anch'esse illusioni ben costruite per un bisogno intrinseco al genere umano? E non sono queste illusioni ben costruite che arricchiscono lo spirito umano, che formano il patrimonio culturale dei popoli e dell'umanità, che possono dare colore e sapore all'esistenza di una persona rendendo almeno un po' più gradevole il vivere in un mondo schifoso? In fin dei conti, il fatto di potersi affezionare a personaggi che non esistono nella realtà – ma la cui caratterizzazione è tanto accurata da renderli verosimili nelle loro reazioni e nei loro stati d'animo, con i loro pregi e difetti che inevitabilmente si portano appresso, ma che proprio per questo consentono poi, provando simpatia, affetto e indulgenza per loro, di poter provare simpatia, affetto e indulgenza per gli esseri umani viventi realmente. Siatene fieri di questo, e non lasciatevi né intimidire da reazioni ostili e sproporzionate dettate dall'ignoranza (il male più brutto dell'umanità), né riducetevi mai alla strada troppo facile di seguire i gusti più immediati del pubblico, ma abbiate sempre il coraggio della sperimentazione, che in ogni forma d'arte può donare al pubblico degli autentici capolavori. Con simpatia e riconoscenza, **Acquarmars**

*Come da te richiesto, non sveliamo il tuo nome, né la tua mail. Grazie per le belle parole. Stiamo per dare vita a un'intera linea per fumetterie, quindi avremo modo di sperimentare ancora un sacco... senza essere schiavi dei soli dati di vendita!*

### Plagi su plagi (K105-B)

Spettabile redazione Star Comics, sono un ragazzo a cui piace in particolar modo la lettura di albi a fumetti; seguo da pochi anni le vostre pubblicazioni, ma già sono innamorato all'estremo di quelle vignette che ogni volta mi regalano piaceri indescrivibili. Salto tutto il resto e vengo subito al dunque... Con un amico abbiamo avuto la grande idea di realizzare un fumetto: la storia è più o meno definita, i personaggi anche... mancano però i disegni. Devo dire che me la cavo ottimamente a proposito, e anche se sono ancora così giovane (13 anni) ho creato un vero e proprio mio stile personale, facendo un misto tra quelli che conoscevo. In base alla storia che ho scritto dovrò però usare un tratto diverso, vista la macabra origine del racconto. Ciò che voglio chiedervi in realtà, sono alcuni consigli e alcune norme di regola per un disegnatore alle prime armi. Ecco le mie domande:
1) Qual è il formato di tavola da disegno più comune usato dai mangaka?
2) La singola tavola comprende più di una pagina nel fumetto?
3) Se riesco a creare una storia interessante e ben disegnata, avrei la possibilità di essere pubblicato su una delle vostre riviste (come **Express**, **Kappa Magazine**, ecc...)?
4) Per le pubblicazioni, in che formato ricevete dall'estero gli interi albi?
5) In base a che cosa giudicate un fumetto? Insomma, come decidete cosa pubblicare, cosa scartare o cosa pubblicare in seguito?
6) Secondo voi gli italiani hanno qualche piccola possibilità di sfondare in questo campo?
7) Quando (se) vi spedirò il primo albo per essere giudicato, andrebbe bene su CD pieni di Bitmap (o in qualche altro formato che siete soliti usare)?
8) Che dimensioni devono avere le pagine che vi invierò? Qual è il limite di disegno all'interno della tavola?
9) Vanno bene disegni in bianco/nero, o devo per forza trovare il modo di colorarli (escludendo le copertine che logicamente sono sempre a colori)?
Per ora basta con le domande, in seguito vi diremo come va... sempre se ci risponderete! Grazie per l'attenzione. **Francesco Librale e il suo aiutante Marcellino**

*Un po' di domandine tecniche, da un tredicenne che sembra avere davvero le idee chiare. Procediamo con ordine...*
*1) I mangaka utilizzano fogli da disegno speciali, con una griglia interna che li aiuta a dare forma alle vignette, ma che non rischia di essere riprodotta in stampa. Il formato di questi fogli è circa 25x36 cm.*
*2) Una tavola è una pagina. E non disegnate su entrambi i lati del foglio!*
*3) Sugli albi della Star pubblichiamo manga originali. Ma aspettiamo comunque di vedere quanto vali...*
*4) Le pellicole che riceviamo per la stampa sono del formato finale degli albi.*
*5) In base all'esperienza e al gusto personale. Nient'altro...*
*6) Difficile sfondare in Giappone. Ma l'Italia non vi basta? Se siete bravi potreste sfondare anche qui...*
*7) Per giudicare un lavoro sono sufficienti delle buone fotocopie.*
*8) Decidete voi i formati. Purché siano in proporzione con la dimensione finale dell'albo stampato.*
*9) In bianco e nero vanno benissimo.*
*Avete letto del concorso per giovani autori promosso dalla rivista "Mondo Naif"? Abbiamo pubblicato il bando di partecipazione anche negli ultimi due numeri di **Kappa** (ossia il 103 e il 104). Potrebbe essere un buon punto di partenza per chi vuole muoversi nel campo del fumetto, anche perché in palio c'è addirittura la pubblicazione di una storia! Fatevi sotto!*

***Massimiliano De Giovanni***

## puntoaKappa



**posta:** **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
**e-mail:** **info@starcomics.com**
**web:** **www.starcomics.com**

### A TUTTI I LIBRAI

Dallo scorso mese abbiamo aperto a tutti i librai d'Italia la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente (il 5 aprile aspettiamo i dati di marzo, il 5 maggio quelli di aprile, e così via). Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è la fumetteria:
**Casa del fumetto, via Gino Nais 19/29, 00136 Roma (tel. 06/39749003)**.

**FEBBRAIO 2001**

**I 10 MANGA PIÙ VENDUTI**

**ROMA**
1) I''s # 3
2) Inu-Yasha # 1
3) Saint Seiya # 9
4) Touch # 16
5) JoJo # 84
6) Family Compo # 1
7) Lamù # 44
8) Dash Kappei # 6
9) Mars # 6
10) Dragon Ball Deluxe # 33

**I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI**

**ROMA**
1) Shin Getter Robot vs Neo Getter Robot # 1
2) Conan # 1/2/3/4
3) Nadesico # 6
4) Evangelion # 10
4) Escaflowne # 9
6) Dragon Ball GT # 13
7) Excel Saga # 4
8) I Cavalieri dello Zodiaco # 6/7/8
9) Yu Yu Hakusho # 12
10) Le situazioni di lui e lei # 1

### AMICI DI PENNA

Cercasi corrispondenti ke come me amino i MANGA... e se amano anke i KORN e i loro derivati tanto meglio!
**Emanuele Francinelli (ema_it_b@yahoo.it)**

*Chiunque voglia trovare subito amici di penna tra i lettori di **Kappa** mandi subito una richiesta all'indirizzo:* ***info@kappanet.it***
*Aiutateci a dar vita a questa nuova rubrica!*

# BESS

OFFICE REI di Sanae Miyau & Hideki Nonomura

Mercedes.benz
RADIO TAPE CD TV TEL VCS NAVI
E ORA PASSIAMO ALLA PROSSIMA NOTIZIA...
E' STATO RESO PUBBLICO L'ACQUISTO DELLA DM TECHNO...
...LA PIU' GRANDE DITTA PRODUTTRICE DI SOFTWARE DEGLI USA, DA PARTE DEL GRUPPO FINANZIARIO KO DI HONG KONG...
PERBACCO! NIENTEMENO CHE L'ACQUISTO DELLA DM TECHNO!
L'IDEOGRAMMA CON CUI SI SCRIVE KO E' LO STESSO DEL COGNOME DI MIREI, VERO?
SI'!
ECCO, CI SIAMO QUASI... QUELLA E' LA MIA VILLA, IL LUOGO IN CUI DOVRETE SVOLGERE LE INDAGINI...

OH, QUELLA È LA SPIAGGIA PRIVATA DELLA MIA VILLA...
WOW, CHE MERAVIGLIA! A UN PASSO DA QUI C'È IL MARE!

LA SPIAGGIA PRIVATA?!

SIGH... SE L'AVESSI SAPUTO PRIMA, AVREI PORTATO IL COSTUME DA BAGNO... SONO DAVVERO SFORTUNATA!
ANCHE L'ALTRA VOLTA NON MI SONO POTUTA GODERE LE TERME...
EH EH EH!

GUARDA QUESTO, EMIRU!
IMMAGINAVO CHE SAREBBE POTUTA CAPITARE UNA COSA DEL GENERE... E COSÌ MI SONO PORTATO DIETRO UN TUO COSTUME DA BAGNO A CASO...
IL TANGA!
TWANG

CIAO, YUTA!

STUMP
CHE DIAVOLO STAI FANTASTICANDO?!
BRUTTO PERVERTITO!

ECCO... PER QUANTO RIGUARDA IL VOSTRO LAVORO...

AH, SÌ PREGO!
SORRISO DA AFFARISTA
GUARDA COME CAMBIA ESPRESSIONE VELOCEMENTE...

USAVO QUESTA VILLA COME STUDIO PER LA MIA ATTIVITÀ DI PITTORE...
...ED È STATA PIÙ VOLTE IMPIEGATA PER CURARE MIO FIGLIO, CHE ERA MOLTO CAGIONEVOLE DI SALUTE...
DA QUALCHE TEMPO STO CERCANDO DI VENDERLA...

...MA PURTROPPO HANNO INIZIATO A VERIFICARSI STRANI FENOMENI...
...TANTO CHE OGNI AGENTE IMMOBILIARI CHE È VENUTO A VEDERLA, IN UN MODO O NELL'ALTRO È RIMASTO FERITO...

VOCI DI PERSONE...

E` VENUTA ALTRA GENTE, NONOSTANTE TUTTO QUELLO CHE E` GIA` SUCCESSO...
NON PERMETTERO` MAI A NESSUNO DI SBARAZZARSI DI QUESTA CASA...

SCACCERO` VIA ANCHE LORO COME HO SEMPRE FATTO FINORA!

A DIRE LA VERITÀ, VORREI CHIEDERVI UN FAVORE, AL DI FUORI DELLE INDAGINI...
VORREI CHE PORTASTE FUORI UN QUADRO...

SI TRATTA DEL QUADRO PIU` CARO A MIO FIGLIO KAI FINCHE` E` STATO IN VITA...
SI TROVA NEL MIO EX STUDIO... IN PRATICA, LA STANZA CHE MIO FIGLIO KAI USAVA COME CAMERA DA LETTO...

QUESTA E` LA CHIAVE DELLA STANZA...
MI RACCOMANDO...

SECONDO ME QUESTI FENOMENI SONO CAUSATI PROPRIO DAL FIGLIO DEFUNTO DI QUELL'UOMO...
WROOO

E ORA, ENTRIAMO!
NON SI FANNO SUPPOSIZIONI FINCHE` NON SI E` STUDIATO IL CASO, YUTA!
CHAK

MA CHE..?! QUESTA VIL-LA E' PIENA DI GATTI!
CHE CARINI!
VENITE, GATTINI!

LO VOLETE UN BASTON-CINO DA SGRANOC-CHIARE?

EHI... PERCHE' QUESTI MICINI MI SEMBRANO DI CATTIVO UMORE..?

SKRAPE

UH?!

CIAO,
MICIO!

EMIRU!
BASH

KRAASH

QUESTA CHIAVE...
S-SORELLINA...?
MIREI?!
SIGH
MA COSA...?

AH... EHM... ECCO, IO...

ASPETTA, MIREI! MA CHE TI PRENDE?!
VHUMP

CHE COSA TI E` SUCCESSO, SORELLINA?

...MIREI?

IO SONO BESS... HAI GIA` DIMENTICATO IL MIO NOME?

SAPEVO CHE SARESTI TORNATO, KAI...
SONO LA TUA FIDANZATA...
FIDANZATA?!

IN EFFETTI, IN QUALCOSA DIFFERISCE DA MIA SORELLA...
HA UN'ARIA E UN ATTEGGIAMENTO COMPLETAMENTE DIVERSI... MIREI INDOSSA SOLO ABITI CINESI...

QUESTA RAGAZZA TIENE SEMPRE GLI OCCHI CHIUSI...
FORSE... E' CIECA...?

S-SCUSA, MA...
...MI STAI SCAMBIANDO PER UN'ALTRA PERSONA...
IO NON SONO KAI... MI CHIAMO YUTA MIYAGI...
E' UNA VERA SORPRESA... PARE CHE OGNUNO DI NOI AL MONDO ABBIA ALMENO TRE SOSIA... PERO' LEI E' TALE E QUALE A MIREI!

NON E' POSSIBILE... NON PUO' ESSERE COSI'!
NON POTREI MAI CONFONDERE LA VOCE DI KAI CON QUELLA DI QUALCUN ALTRO...

E POI... QUESTA... L'HAI LASCIATA CADERE TU POCO FA, VERO?
AH!

E' LA CHIAVE DELLA CAMERA DI KAI... LUI E' L'UNICO AD AVERLA...
TU DEVI ESSERE KAI!

CHE SIGNIFICA QUESTA STORIA? IL MAESTRO AOYAMA NON CI HA AVVERTITO DELLA PRESENZA DI QUESTA RAGAZZA...

A QUANTO PARE NON SA CHE KAI E` MORTO SEI MESI FA... E HA CONTINUATO AD ASPETTARE IL SUO RITORNO!
F-FORSE C'E` QUALCOSA CHE DOVRESTI SAPERE, BESS...
TUTUM
SEI TORNATO SOLO A PRENDERMI IN GIRO...?
PERCHE` FINGI DI ESSERE UN'ALTRA PERSONA, KAI?
E POI... HAI PORTATO CON TE UNA DONNA...
MA...
SEI CRUDELE! IO TI HO SEMPRE ASPETTATO!
TI HO ASPETTATO QUI PER TUTTO QUESTO TEMPO!
E` PER QUESTO MOTIVO CHE FAI FINTA DI NON CONOSCERMI, VERO?!
NON AVRAI INTENZIONE DI VIVERE QUI INSIEME A LEI?!
TAP TAP TAP
N-NON SO COSA FARE... NON RIESCO A CONVINCERLA DELLA REALTÀ DEI FATTI...

BLINK
GNIIIIIIIK

SEMBRA CHE SIAMO SORVEGLIATI... CHE SECCATURA!
ABBI PAZIENZA, EMIRU...

E' CONVINTA CHE IO SIA KAI... E' NATURALE CHE NON VOGLIA ALLONTANARSI DAL SUO FIDANZATO CHE LEI CREDE FINALMENTE TORNATO...

MA SEI DIVENTATO COMPRENSIVO... D'ALTRA PARTE, QUANDO TI HA ABBRACCIATO, AVEVI UN'ARIA ALQUANTO CONTENTA, YUTA!
PINCH
AHIA!

MWWRR

ANCHE SE NON VEDO, SI CAPISCE BENISSIMO CHE LORO DUE SONO IN OTTIMI RAPPORTI...

KAI... BASTA CHE RIMANGA DA SOLO...
IN QUEL CASO, SAPREI DIMOSTRARGLI DI ESSERE SUPERIORE A QUELLA...
EMIRU, VADO A INSTALLARE LE TELECAMERE!
ECCO L'OCCASIONE!
OH, GIÀ! IL MAESTRO AOYAMA CI AVEVA CHIESTO ANCHE DI UN QUADRO...
PRIMA PASSERÒ NELLA CAMERA DI KAI... SARÀ MEGLIO CONTROLLARE CHE TIPO DI QUADRO È...
CHAK
TE LA APRO IO!
TAP TAP TAP TAP

ACCIDENTI... UN'INTERA PARETE A VETRO...
IN EFFETTI, IL MAESTRO AOYAMA HA DETTO CHE LA CAMERA DI KAI ERA ORIGINARIAMENTE IL SUO STUDIO...

PERCHE` QUELLA PARETE E` COPERTA DA UNA TENDA?

LO VEDI CHE SEI DAVVERO KAI...? NON RIESCI A TOGLIERTI QUEL QUADRO DALLA MENTE!
E` IL QUADRO CHE PREFERISCI IN ASSOLUTO, NO?

CAPISCO... DIETRO QUESTA TENDA C'E` IL FAMOSO QUADRO DI CUI PARLAVA IL MAESTRO... PER CUI, SE TIRO QUESTO CORDONE...

VHIP
FERMO LÀ!

PERCIÒ, ABBRACCIAMI SUBITO...
...E DIMMI CHE SEI IL MIO KAI, E CHE SEI FINALMENTE TORNATO!

MA... BESS!

...ALMENO FINCHÈ CONTINUI A NEGARE DI ESSERE KAI, OVVIAMENTE!
NON POSSO FARTELO VEDERE!

ASCOLTAMI...

È DAVVERO UNA BELLA GIORNATA, OGGI, VERO KAI?
UFF
SIGH
FORSE NON CAPISCI... IO NON SONO...

N-NON INTENDERÀ MICA...?!

PURR PURR
OH, SÌ, PROPRIO LÌ...
CONTINUA A GRATTARMI SULLA NUCA...
GRATT GRATT

MA CHE DIAVOLO SIGNIFICA?!
MI SEMBRA DI ESSERE UNA **SCIMMIA** CHE NE STA **SPULCIANDO** UN'ALTRA!
FRISH FRISH

FRISH FRISH
UNA VOLTA PRENDEVAMO SPESSO IL SOLE IN QUESTO MODO, RICORDI, KAI?

TI HO DETTO CHE...
...IO **NON SONO KAI!**

BOOOHOOOOOO

AH... EHM... S-SCUSAMI PER AVER GRIDATO...

CRIBBIO, CHE IMBARAZZO... ED È ANCORA PEGGIO QUANDO MI RENDO CONTO CHE È COSÌ SIMILE A MIREI, UNA PERSONA CHE NON HO **MAI** VISTO PIAGNUCOLARE...

DANNAZIONE! SE SOLO POTESSE VEDERE, **CAPIREBBE** SUBITO CHE NON LA STO PRENDENDO IN GIRO!
NON RIESCO A CONTINUARE A OPPORMI A LEI... CHE DEVO FARE?!

GASP
YUTA!

QUESTA PROPRIO NON ME L'ASPETTAVO!
GRRR

NON CI POSSO CREDERE! COME TI PERMETTI CERTE EFFUSIONI?!
COSA C'È FRA VOI DUE?!
GRRR
S-SCUSAMI!
TUMP TUMP TUMP

SI ERA CREATA L'ATMOSFERA GIUSTA...
DANNATA SECCATRICE!

TUTUM
UGH!

ANCORA...?

HANF
HANF
HANF

L'UOMO CHE HO TANTO ASPETTAVO È FINALMENTE TORNATO...
...E MI VIENE NEGATO OGNI SUO GESTO D'AFFETTO...

CERTO, PERÒ...
...CHE SE NON CI FOSSE PIÙ QUELLA RAGAZZA...

PLISH

YUTA SI COMPORTA IN UN MODO VERAMENTE STRANO...
DEV'ESSERE PERCHE` QUEL-LA RAGAZZA ASSOMIGLIA A MIA SO-RELLA COME UNA GOCCIA D'ACQUA...

SPLASH
SPLASH
MA COSA...?!

SPLOSH

QUESTO BAGNO E` GIGANTE-SCO...
PSSH
S-SOF-FOCO...
NON RESPIRO!

PLIK
UH?

UNA PERDITA D'ACQUA?
SE NON SBAGLIO, QUI SOPRA C'È UN ALTRO BAGNO...
COSA STARÀ FACENDO QUELLA STUPIDA DI EMIRU?

AIUTO! SORELLINA!
YUTA...

EMIRU! MA CHE COMBINI?! L'ACQUA È FILTRATA FINO AL PIANO INFERIORE...
CHAK

COS..?!

EMIRU!

NON... CE LA FACCIO... PIÙ...
YU... TA...

STHUMP
SDUMP
CRASH
SPLOOSH

HANF
HANF
HANF
HANF

STAI BENE, EMIRU?
CHE PAURA HO AVUTO, YUTA...

UH?!

NON SARANNO MICA QUESTI GATTI...
...LA CAUSA DI TUTTO QUEL CHE SUCCEDE QUI?!

DEVO RICOR-RERE AL MIO POTERE EXTRA-SENSORIALE...
PROVERÒ A LEGGERE I RICOR-DI IMPRESSI IN QUESTA CASA...

VOGLIO VEDERE... CHI E` A CAUSARE QUESTI FENOMENI DI POLTER-GEIST! E PER QUALE MO-TIVO LO FA!

TI ASPETTERO...
CONTINUE-RO` AD ASPET-TARTI...

ATTENDE-RO` CHE ARRIVI IL GIORNO...
...IN CUI GUARI-RAI E TORNE-RAI DA ME, KAI!

TUTUM
IL MIO CUORE...

M-MI MANCA POCO DA VIVERE..?
HO PAURA, KAI... TORNA PRESTO!

TORNA PRESTO, PER FAVORE!

GRAN BELLA VILLA!
C'E' SEMPRE GENTE, ULTIMAMENTE... MA QUESTA VOCE NON E' DI KAI...
CHI SARÀ?!
LA VENDEREMO SUBITO E A UN PREZZO ALTISSIMO!
VENDERE?! CHE SIGNIFICA?! KAI DEVE TORNARE QUI! NON PERMETTERÒ MAI A NESSUNO DI FARE UNA COSA DEL GENERE!

AAAAH!

COM'È ANDATA, EMIRU?

A QUANTO PARE, NON SIETE STATI VOI...
SIETE SEMPRE INTORNO A BESS PERCHÈ SIETE PREOCCUPATI PER LEI, EVIDENTEMENTE...

YUTA, I FENOMENI CHE SI VERIFICANO IN QUESTA CASA...
...SONO CAUSATI DA BESS!

HANF HANF

HANF

BESS...

...HO SEMPRE ASPETTATO IL TUO RITORNO, KAI...
ERA IL MIO UNICO SOSTEGNO MORALE...
HANF HANF
HANF HANF
RATTLE
HANF HANF HANF
BESS! UN ATTACCO?!
...MA ORMAI HO CAPITO... NON T'IMPORTA PIU' NULLA DI ME...
...OH, KAI...

BESS, ASCOLTAMI...
NON E` COSÌ... IO...
PRIMA DI MORIRE, VORREI CHE TU FACESSI COME ALLORA...
VORREI CHE TU MI ABBRACCIASSI... DICENDO CHE SEI TORNATO DA ME...
IO VOLEVO SOLO SENTIRTI PRONUNCIARE IL MIO NOME DOLCEMENTE... COME SOLO TU SAPEVI FARE...

MA NONOSTANTE TU SIA TORNATO...
...IL MIO DESIDERIO NON PUO` ESSERE SODDISFATTO...
RATTLE
E ALLORA... KAI...
...MUORI INSIEME A ME!

BESS!

RATTLE

SLASH

PERCHE`?
PERCHE` NON TI COLPISCE...?

SLASH

NON CI ARRIVA...

BESS...
PERCHE` IL COLTELLO NON TI COLPISCE...?

BESS...
GRAB

ADESSO BASTA...
PIANTALA, BESS...

SCUSAMI!
SCUSAMI, DAVVERO...

TINK

KAI... FI-NALMENTE... MI HAI CHIAMATO PER NOME...

...E MI HAI ABBRACCIA-TO...

HO SEMPRE SOGNATO... CHE ARRIVASSE QUE-STO MOMENTO...

IL MIO KAI CHE TORNA DA ME E MI CHIAMA PER NOME... POI MI ABBRACCIA...

...E IO, CON IL SORRISO PIÙ DOLCE DI TUTTA LA MIA VITA... GLI DICO...

...SONO FELICE...

TI VOGLIO BENE PIU` DI OGNI ALTRA COSA AL MONDO...

KAI...

FLIP

BESS...?

I GATTI... HANNO INIZIATO A MIAGOLARE TUTTI INSIEME...

STANNO PIANGENDO PER BESS...

OH, MIO DIO... EMIRU!

GUARDA BESS!

E` DIVENTATA UN GATTO!

QUESTO E` IL QUADRO A CUI IL POVERO KAI TENEVA TANTO...

LA MADRE DELLA MIA SORELLINA E` INGLESE...
...E SI CHIAMA ELIZABETH SHEYLA WESTINE...
...MA MIREI HA I CAPELLI E GLI OCCHI SIMILI A QUELLI DEL PAPÀ, ORIGINARIO DI HONG KONG...

DICI DAVVERO?!
VUOI DIRE CHE OLTRE A NON ESSERE GIAPPONESE, MIREI E` ADDIRITTURA DI SANGUE MISTO?
SÌ...
LA SUA CASA PATERNA E` A HONG KONG...

RICORDI LA NOTIZIA DEL RADIOGIORNALE CHE ABBIAMO SENTITO IN AUTO, MENTRE STAVAMO VENENDO QUI?
QUELLA CHE RIGUARDAVA IL GRUPPO FINANZIARIO KO DI HONG KONG?
MIREI E` LA DISCENDENTE DIRETTA DELLA FAMIGLIA KO...
...PROPRIETARIA DI UNO DEI PIÙ GRANDI IMPERI FINANZIARI AL MONDO!

MIREI E` STRANIERA...
...ED E` LA DISCENDENTE DELLA POTENTISSIMA FAMIGLIA KO...

E COSÌ, ANCHE QUESTA VOLTA, ATTRAVERSO LE INDAGINI HO SCOPERTO UN ALTRO INSOSPETTATO LATO DI MIREI...
TLING
UFF CHE VIAGGIO LUNGO...
SIAMO TORNATI, MIREI!

EMIRU... YUTA... BENTOR-NATI!

...EPPURE HO L'IMPRESSIONE CHE IL MISTE-RO SU DI LEI SI INFITTISCA SEMPRE DI PIÙ, NONOSTANTE QUESTO...

SECONDO VOI UNA PERSONA NORMALE SI TRASFERIREBBE QUA IN GIAPPONE ABBANDONANDO IL COMODO RUOLO DI FIGLIA DI PAPÀ, PER ANDARE AD ABITARE CON UN FRATELLO ACQUISITO?

OFFICE REI - CONTINUA

AITEN MYOO di Ryusuke Mita
RISULTATI

AL CENTRO DEL MONDO ESISTE UNA MONTAGNA ALTA 1.800.000 CHILOMETRI. E' ABITATA DAGLI DEI ED E' CIRCONDATA DA OTTO MARI...
IL SUO NOME E' SUMERU...

MOLTO AL LARGO, NELLE QUATTRO DIREZIONI, CI SONO DELLE ISOLE... SU QUELLA SITUATA A SUD, JAMBU DVIPA, C'E' IL MONDO DEGLI ESSERI UMANI...
SUMERU
7 CATENE MONTUOSE
MARE
JAMBU DVIPA

JAMBU DVIPA
POI, SOTTO JAMBU DVIPA, SI ESTENDONO GLI OTTO ENORMI MONDI DELL'INFERNO...
RIVIVISCENZA IMPARZIALE
FUNE NERA
MOLTITUDINE
PIANTO AGONICO
GRANDE PIANTO AGONICO
FUOCO
GRANDE FUOCO
TORTURE INCESSANTI (AVICI)

QUI, PIÙ SI SCENDE, PIÙ LE TORTURE CHE ATTENDONO I PECCATORI SONO DIVERTEN... EHM... **TERRIBILI!**

EH EH

ANCHE L'INFERNO DELLA RIVIVISCENZA IMPARZIALE, IN CUI È PRECIPITATO QUEL RAGAZZO DI NOME TSUDA, È UN POSTO **VERTIGINOSAMENTE** PERICOLOSO...

...MA GLI ALTRI INFERI SONO DAVVERO **MOLTO PEGGIO!**

UGH...

VUOI CHE TI MOSTRI ANCHE GLI ALTRI INFERI? TANTO, ORMAI, IL PRIMO LO CONOSCI GIÀ!

COSA?!

N-NE FAREI VOLENTIERI A MENO, GRAZIE... H-HO TROPPA PAURA..

E DAI, È UN'OCCASIONE **UNICA!** NON FARE COMPLIMENTI! GUARDA L'INFERNO DELLA FUNE NERA!

BLINK

FUP

NO! NON VOGLIO!

NO!

ECCO, GUARDA! HAI VISTO COM'È RIDOTTO QUELLO? GUARDA LA TESTA!

VISTO?

EH EH!

KONK
WHISSH
AHIO!
AITEN!
OH!
CHE DIAVOLO STAI COMBINANDO, GOKUENTEN?!
FLIP
CHE MALE...
LE REGOLE CI VIETANO DI MOSTRARE SCONSIDERATAMENTE CERTE COSE AGLI ESSERI UMANI!
IO NON HO MAI FATTO UNA COSA DEL GENERE!
NON E' COLPA MIA! LE AVEVO DETTO DI NO, MA QUESTA TIPA HA INSISTITO FINO ALLA NAUSEA, ARRIVANDO ADDIRITTURA A MINACCIARMI! SONO STATA COSTRETTA A FARLE VEDERE TUTTO!
TAP

DIMMI COSA SEI VENUTA A FARE IN QUESTO MONDO!
LASCIAMO PERDERE...
SECONDO TE...
...QUALE PUÒ ESSERE IL MOTIVO?

ASCOLTA, AITEN... IO E TE NON ANDIAMO D'ACCORDO NEANCHE NELL'**ALTRO** MONDO...
...
QUESTO NON HA ALCUNA IMPORTANZA.

...SOLO PER OSTACOLARTI!

COSA?!

ULTIMAMENTE L'INFERNO GODE DI UNA CERTA PROSPERITÀ...

M-MA CHE DICI...?

RATTLE RATTLE

CI SONO VARIE IPOTESI A RIGUARDO...

...COMUNQUE SIA, IL NUMERO DEGLI UOMINI CHE FINISCONO ALL'INFERNO E` AUMENTATO RAPIDAMENTE...

I SOLDATI INFERNALI SONO LETTERALMENTE **COLMI DI GIOIA**, PERCHE` A LORO DA` UNA GRANDE SODDISFAZIONE **MALTRATTARLI...**

LO SO BENE...

E` PER QUESTO MOTIVO CHE STO CERCANDO DI RIDURRE IL PIU` POSSIBILE IL NUMERO DI PERSONE CHE CADONO ALL'INFERNO!

QUESTO MODO DI FARE È **DA FICCANASI!**

**E BRAVO AITEN!**

PREGO.

PREGO.

THUMP

SE CERTA GENTE NON TEME DI FINIRE ALL'INFERNO, LASCIA CHE CI VADA! DEVI SMETTERLA DI IMPICCIARTI DEGLI AFFARI ALTRUI!

NON E' COSÌ!

MOLTI DI QUELLI CHE VANNO ALL'INFERNO COMMETTONO PECCATI SENZA NEMMENO ACCORGERSENE! E IN PIU' NON HANNO IDEA DI QUANTO SIA TERRIBILE, LAGGIU'...

PERCIO' IO...

NON SO IN CHE MODO AITEN SIA RIUSCITO A CONVINCERTI...
...CO-MUNQUE, TI SEI LASCIATA INCULCARE LA SUA BIZZARRA IDEOLOGIA... CERCARE DI FAR TORNARE SUL-LA RETTA VIA I CATTIVI... RIDICOLO...
MA...
...VERAMENTE IO NON MI SONO FATTA INCULCA-RE NULLA DA NESSUNO...
NON DIRE BUGIE! PER COSA SEI DIVENTATA UNA SUA SERVA?! TI HA REGALATO UN AUTOGRAFO DI BHAISAJYAGURU O UN BEL GAGLIARDETTO DI MANJUSRI?!
E CHI SONO?! IO NON SONO UNA SUA SERVA!
ALLORA CHI SEI TU...?
COSA RAPPRE-SENTI PER AITEN?
CO-ME...?
BE'...

SONO UNA SUA AMICA!

...

...

SWISSH
AH!
TEMO CHE DOVRAI PENTIRTENE...

TI AVEVO CONSIGLIATO DI SMETTERLA DI CERCARE DI PERSUADERE I FURFANTI A RAVVEDERSI...
...MA TU NON HAI VOLUTO DARMI RETTA NEANCHE PER CINQUE MINUTI...

AHIO AHIO
...

SIGH
E HOP!
AAH!
GRAB
M-MA CHE DIAVOLO FAI, CHIAKI?!
TUTUM TUTUM
PERCHE` AVEVI QUELLA FACCIA? HAI PROBLEMI DI STITICHEZZA O DI DIARREA?!
MA NO... C-CHE C'ENTRA...?
ALLORA, CHE COS'HAI?!
NON SO PERCHE'...
...MA ULTIMAMENTE MI SONO SUCCESSE COSE ABBASTANZA STRANE...
ERO IMMERSA NEI MIEI PENSIERI...

COSE ABBASTANZA STRANE, DICI...? IN CHE SENSO?

UH?

AH!

NO, NO... NIENTE!

AH...

A PROPOSITO, CHIAKI... POSSO FARTI UNA DOMANDA CHE TI SEMBRERÀ BIZZARRA?

DIMMI...

BE', TI CONFESSO CHE QUALCHE VOLTA HO FATTO SOGNI QUASI PREMONITORI, MA NESSUNO SULL'INFERNO!
CASPITA!

CIOÈ... SÌ, È PIÙ O MENO COSÌ...

PER CASO TU HAI FATTO QUALCHE SOGNO CHE RIGUARDA L'INFERNO, DI RECENTE?
MA SI PUÒ SAPERE CHE TI È SUCCESSO, KOTONO?
OH... NO... ANZI...

MA CHE DICI?! NON È INTERESSANTE PER NIENTE!
CHE INVIDIA! VORREI SOGNARLO ANCH'IO! DEV'ESSERE COSÌ INTERESSANTE!

ERI DI TURNO ALLE PULIZIE DELLA CLASSE?!
AAH! TSUBASA!
GNIP GNIP GNIP

MI SONO PERMESSO DI ASCOLTARE LA VOSTRA CONVERSAZIONE...

SEMBRA CHE T'INTERESSI MOLTO L'INFERNO, MITSUYOSHI...
TAK
COME...?
RATTLE

INOLTRE, HO OTTENUTO UN'INFORMAZIONE DA UNA CERTA FONTE, SECONDO LA QUALE ULTIMAMENTE VAI IN GIRO CERCANDO DI PERSUADERE LE PERSONE CATTIVE A PENTIRSI... MA NON SO PERCHÈ LO FAI!
TAP TAP
COSA?!
QUALE FONTE?!

IN PIÙ, C'È SEMPRE DI MEZZO B, QUEL MISTERIOSO RAGAZZINO... CHE POI OGGI È STRANAMENTE ASSENTE...

SE UNISSIMO TUTTI QUESTI PUNTI, CHISSÀ QUALE DISEGNO VERREBBE FUORI...?
...

PERCHÈ QUESTA È UNA SITUAZIONE MISTERIOSA... NON È COSÌ?!
DEV'ESSERE QUALCOSA DI MISTERIOSO...

TSK... PUOI ANCHE CONTINUARE A NASCONDERLO...
N-NON C'È NIENTE DI PERICOLOSO...

VHUP

QUESTO SARÀ IL CASO PIÙ IMPORTANTE NELLA STORIA DEI **CROSS-FILES**!

...MA IN OGNI CASO, IO HO GIÀ CAPITO TUTTO!

SLAP

AAH?!

UGH!

...CHE ...?

MA...

QUELLA FEMMINA CHE TU CHIAMI KOTONO CORRE QUA E LÀ CERCANDO DI FAR TORNARE SULLA RETTA VIA I FURFANTI...
...SOLO PERCHÉ VUOLE IMPEDIRTI DI AMMONIRLI A MAZZATE?
AH AH... NIENTE MALE...
SÌ... È PROPRIO DIVER-TENTE!
AH AH AH
?

PERCHE` RUBI...? NON TI SENTIRESTI PIU` FELICE SE PAGASSI LE COSE CHE PRENDI?
MA CHE VUOI?!
ANCHE SE FREGO QUALCO-SA OGNI TANTO, NON SONO AFFARI TUOI!
SÌ, PERÒ...
MA...
TAP
TAP TAP
CONTINUA PURE A PARLA-RE DA SOLA, STUPIDOTTA!
HETACHI
...
TAP
CIAO.
CHEW CHEW

CAPISCI, ORA? STAVO SOLO FACENDO UN LAVORO PART-TIME...
OPEN

...RIUSCIVO A GUADAGNARE QUALCHE SPICCIOLO...
COLLABORAVO CON UNA RIVISTA PER MANIACI GUARDONI, E SPEDENDO LE FOTO CHE SCATTAVO DI NASCOSTO ALLA REDAZIONE...

...HO DECISO DI SMETTERLA CON QUESTA ATTIVITÀ...
PERÒ...

COSA INTENDI DIRE...?

UH?

...QUELLA RAGAZZA AVREBBE POTUTO FARE A MENO DI ESSERE **PROFANATA**...
SAI, AITEN... SE TU NON FOSSI MAI VENUTO IN QUESTO MONDO...

LA TUA CARA AMICA KOTONO...
...E' DESTINATA A VENIR PROFANATA DA UNA **CATTIVA INTENZIONE**...
ALLA FINE, CHI GIOCA TROPPO COL **FANGO**...
...PRIMA O POI CI SI TROVA **IMMERSO FINO AL COLLO**...
ANZI...
IN QUESTO CASO...

...FINORA NESSUNO AVEVA MAI AVUTO IL CORAGGIO DI FARE UNA VERA E PROPRIA PREDICA A UN TIPO COME ME...
ECCO...
BE', DA QUANDO ME L'HAI FATTO NOTARE, MI SI SONO APERTI GLI OCCHI...
OH...
PER CUI...
HAI RAGIONE...
FINALMENTE TI SEI RESO CONTO CHE UNA FOTO SCATTATA DI NASCOSTO...
...PUÒ CREARE MOLTI PROBLEMI ALLE RAGAZZE CHE SONO STATE RITRATTE, UNA VOLTA PUBBLICATE!
TAP
MENO MALE!
...COME SONO FELICE DI SENTIRTI DIRE QUESTO!
È UNA COSA STUPENDA!

L'INCENERITORE E' QUI VICINO...
...A DIMOSTRAZIONE DEL FATTO CHE MI SONO PENTITO, VORREI **BRUCIARE** TUTTI I NEGATIVI DELLE FOTO CHE HO SCATTATO FINO A OGGI!

VORRESTI AIUTARMI A BRUCIARLI?
OH, SÌ! VOLENTIERI!

...INFANGANDO UNA PERSONA BUONA...
SALVARE CAROGNE E MENTECATTI...
E QUESTO, PER TE, SAREBBE IL **GRAN RISULTATO** DI ESSERE VENUTO IN QUESTO MONDO?

TAP

ESATTO! PASSANDO DI QUI FAREMO PRIMA...
...DIETRO QUESTO ANGOLO?

DA QUI NON CI PASSA MAI NESSUNO...

MA BRAVO...
COMPLIMENTI AL GRANDE AITEN, PROTETTORE DEI MENTECATTI!

AITEN MYOO - CONTINUA

KAMIKAZE di Satoshi Shiki

RUMBLE RUMBLE
HHNF...
UGH... C-CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO...?
...NON FACCIANO **ALCUNA DISTINZIONE** FRA ALLEATI E AVVERSARI?!
POSSIBILE CHE LE OTTANTOTTO BELVE...

RIESCI AD ALZARTI?!
KIKUNOSUKE!
RUMBLE

A ME, IN REALTÀ, NON IMPORTA **NIENTE** DELLA RESURREZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE...

DI' UN PO' QUEL CHE TI PARE...
SAI CHE TI DICO...?

IO SPERAVO SOLA-MENTE...
...CHE IN QUESTO MONDO CI FOSSE MENO GENTE CATTIVA CHE MALTRATTA GLI ANIMALI...
BE'...
...DI SICURO NE HANNO DIVORATA UN SACCO!
HO DECISO!
D'ORA IN POI QUEI MOSTRI SARANNO MIEI NEMICI!
IL CUORE DI BENIGUMA SI E` ALLONTANATO DALLA CAUSA DELLA RESUR-REZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE...
...E CREDO CHE ORMAI ANCHE PER NOI SIA LO STESSO... ABBIA-MO RAGGIUNTO LO SCOPO PERSEGUI-TO DALLA NOSTRA STIRPE PER TANTO TEMPO, E ABBIAMO RIPORTATO QUE-GLI ESSERI NEL MONDO...
HNF
...E ALLORA PERCHE` NON ESULTIAMO? PERCHE` NON SIAMO FELICI DI CIO` CHE ABBIAMO FATTO...?
HNF
PERCHE', IN QUESTO PRECISO ISTANTE, L'UNICO SENTIMENTO CHE PROVO...

...E' UNA SORTA DI **TERRORE INFINITO** CHE MI DISTRUGGE DALL'INTERNO...?

# OLTRE IL CONFINE - 2

SSHRR
CRACK
CRACK
SSHRR

KRUMP
SHRR

TUMP
TUMP
FRUSH

FRISH

PUFF

SECONDO ME SONO ANCORA **MEZZE ADDORMENTATE** PERCHE` HANNO DORMITO PER COSI` TANTO TEMPO...

KRUMP

TEMO CHE **NON ABBIANO CAPITO** CHI E` STATO A RISVEGLIARLE...

**AVANTI! FATE LE BRAVE E VENITE DAL SIGNOR HIGA!**

RUMBLE

TA TA TA TA

CRAK CRAK CRAK

WRAKK

AH... AAH...
AAARGH!

AAAAAH!
BTH OM
GHOOO

AAAH!
RUMBLE
RUMBLE
WHAM

HNF
HNF
RIKIMARU! TU... TU SEI...?

TORNA INDIETRO E RIFERISCI QUANTO È ACCADUTO AL SIGNOR HIGA!
NON DUBITO DI CIÒ IN CUI ABBIAMO SEMPRE CREDUTO... LA LEGGENDA CHE CI HA SPINTO A COMBATTERE PER LA RESURREZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE...

TORNA INDIETRO.
COME?!

HNF
HNF
DROP
DROP

...MA PURTROPPO, GIUDICANDO DALLE CIRCOSTANZE IN CUI CI TROVIAMO...

...NON POSSO FARE A MENO DI RICONOSCERE CHE LA VERSIONE PIU` CORRETTA ERA QUELLA DELLA STIRPE DELLA TERRA... LA STIRPE DI ISHIGAMI...
QUELLE SONO SOLO BELVE DEMONIACHE CHE AMANO LA DISTRUZIONE E IL MASSACRO, IL CUI UNICO OBIETTIVO E` QUELLO DI ELIMINARE L'ORDINE E L'ARMONIA...
COSA?!
M-MA SE AMMETTESSIMO UNA COSA DEL GENERE... NOI...
IL SIGNIFICATO DELLA NOSTRA VITA FINO A OGGI... SAREBBE...

SE LA GENTE DELLA STIRPE DELLA TERRA AVESSE SEMPRE AVUTO RAGIONE...

WRORRR
...CHE SIGNIFICATO DOVREBBE AVERE LA LEGGENDA DELLA NOSTRA STIRPE...?

AH!

KRAM

COSA...?

THUMP
LA TESTA DI UNA BELVA... POSSIBILE...?
POSSIBILE CHE TU SIA STATO IN GRADO DI DECAPITARE...
...UNA DELLE OTTANTOTTO BELVE?!

!
GRMBL

GLTCCH
RRBLL

D-DANNAZIONE... SI STA RIGENERANDO?!
ANCHE LA TESTA!

SPARA.
COSA?!

SPARA!
SE NON VUOI MORIRE SUBITO TI CONVIENE RIDURLA IN MILLE PEZZI!

UGH!
DUMF
DUMF
TA
TA
TA
TA
TA

QUESTA E` LA VERA NATURA DELLE LEGGENDARIE OTTANTOTTO BELVE PER LE QUALI ABBIAMO ORGANIZZATO LA RESURREZIONE?! ABBIAMO RISCHIATO LA NOSTRA VITA PER QUESTO?!
QUESTA... QUESTA COSA ORRENDA... NON E` POSSIBILE... NON CI CREDO...

BENIGUMA...

PER RESUSCITARE DEI MOSTRI DEL GENERE CI DEVONO AVER FATTO IL LAVAGGIO DEL CERVELLO!
NON ERAVAMO AFFATTO AL SERVIZIO DELLA SIGNORA KAEDE...
MALEDIZIONE!

DOVE SI TROVA DAIDARA?

SI`, E` VERO. MI AVETE SCONFITTO.

ED E` PROPRIO PER QUESTO...

...CHE DESIDERO DIVENTARE PIU` FORTE!

ISHIGAMI... STA PER...?

IO, CON LA MIA SPADA **KAMIKAZE** STRETTA IN PUGNO, SONO **L'UNICO** AL MONDO IN GRADO DI SCONFIGGERE LE OTTANTOTTO BELVE...

...PROPRIO COME IL VECCHIO DAIDARA E` **IL SOLO** IN GRADO DI RITEMPRARE LA MIA ARMA!

UGH...
C-CAPO...

...
SECONDO TE COSA DOVREMMO FARE?

NON POSSIAMO DIMENTICARE NEMMENO PER UN ISTANTE CHE ISHIGAMI RESTA COMUNQUE UN NOSTRO NEMICO...
ORA LA DECISIONE STA A RIKIMARU... RENDERE ISHIGAMI PIÙ POTENTE DI QUANDO L'ABBIAMO AFFRONTATO LA PRIMA VOLTA È MOLTO PERICOLOSO...

MA... CAPO...
SO SOLO CHE PER IL MOMENTO L'AGO DELLA BILANCIA DEGLI EVENTI PENDE NELLA TUA DIREZIONE, ISHIGAMI...
IO NON HO ALCUNA INTENZIONE DI METTERMI ORA A DISCUTERE SU QUALE DELLE NOSTRE DUE LEGGENDE SIA QUELLA CHE RISPECCHIA LA REALTÀ...

TUO NONNO DAIDARA È ANCORA IN VITA... L'ABBIAMO RISPARMIATO...

THOOM

...SSTIRPHE DELLAH THERRAH...

GROAAAA

NARUTARU di Mohiro Kito
MIYAKO DI CORSA

WROOOOOM

RICEVUTO.

BE', NON SO PROPRIO COSA FARE...
CI SONO IN CIRCOLAZIONE TRE AUTO IDENTICHE...
NON SOLO CORRISPONDONO TUTTI I GRAFFI O LE PICCOLE AMMACCATURE...
...MA NELLA FESSURA TRA I SEDILI E' STATO TROVATO PERFINO LO STESSO PEZZO DI LEGO CHE IL BAMBINO AVEVA INFILATO PER SCHERZO...
...IN TUTTE E TRE LE MACCHINE...

NEANCHE IL COLONNELLO OLDS NE E' A CONOSCENZA...
L'ABBIAMO POTUTO SCOPRIRE PERCHE' ABBIAMO CONTROLLATO L'AUTO INCIDENTATA SMONTANDOLA...

...E' COMPLETAMENTE A PEZZI...
ADESSO...

CREDO CHE FRA NON MOLTO SAREMO CONTATTATI DAL LABORATORIO DI TSUCHIURA...
COSA NE FACCIAMO DELL'AUTO PRESA IN CUSTODIA?

ANCHE IL NUMERO DI TELAIO E' IDENTICO A QUELLO DELL'AUTO DEL COLONNELLO OLDS, NON E' COSI'?
GIÀ...
INUTILE SPERARE...

...SONO PUR SEMPRE UN FUNZIONARIO STATALE!
SAI COSA MI PIACEREBBE FARE? VENDERE TUTTO COME PEZZI DI RICAMBIO... PECCATO CHE NON POSSO...
E PENSARE CHE DEVOLVEREI L'INTERO INCASSO PER LE SPESE DEL BANCHETTO DI FINE ANNO...

DIREI PROPRIO DI NO.
NON CREDO.
PROPRIO NON POSSO PRENDERMELA IO, VERO?

E' UN PECCATO...
MI PIACE, QUELLA MACCHINA...
NO?
DISTRUGGIAMOLA!

SENTI, APPENA PUOI CERCA DI COGLIERE **CASUALMENTE** L'OCCASIONE DI RINGRAZIARE LA STAMPA E LA TV...
NON FARLO SUBITO E DIRETTAMENTE... SAI COM'È...
SÌ, LO SO.

COME INVIDIO GLI **ALTI PAPAVERI**...
LORO HANNO BEN CHIARO QUELLO CHE POSSONO O NON POSSONO FARE... UNA BELLA **LINEA DI CONFINE** CHE LI SALVA DA OGNI SITUAZIONE SCOMODA...

QUELLI CHE HANNO MOLTE COSE DA PROTEGGERE O DA TENER NASCOSTE...
...SONO MOLTO FACILI DA **MANOVRARE**, PERCIÒ MI FANNO RISPARMIARE UN SACCO DI FATICA...

CERCA DI ESSERE PIÙ PRUDENTE QUANDO PARLI, SATO...
LO SAI CHE IN UFFICIO HAI MOLTI **FAN**...
È PER QUESTO CHE MI ODIANO... SONO INVIDIOSI...

NON HO CERTO INTENZIONE DI DIRE UNA COSA DEL GENERE DAVANTI A TUTTI...
...STAVO SOLO PENSANDO DI SFRUTTARE AL MASSIMO **L'ASCENDENTE** CHE HO SU CERTE PERSONE...

AH AH AH!
BRAVA... FA' COSÌ ANCHE COI PEZZI GROSSI DEI MASS-MEDIA, MI RACCOMANDO!

COMUNQUE SIA, MENO MALE CHE ALMENO UNA PERSONA HA ABBOCCATO...

NON ERANO DUE?

NO.
L'ALTRA CONOSCEVA BENE L'OBIETTIVO DI QUELLA NOTIZIA...

ATTENDEVA DI NASCOSTO CHE ARRIVASSE QUALCUNO...
PROPRIO COME NOI!

UN BEL GIALLO, EH?

VUOI DIRE CHE PROPRIO NOI SIAMO STATI SFRUTTATI DA QUALCUN ALTRO?

OH, VA BENE LO STESSO...
IL RISULTATO NON CAMBIA, SE POSSIAMO OTTENERE INFORMAZIONI...

INOLTRE...

...SEMBRA CHE ALCUNI GIORNALISTI INDIPENDENTI SI STIANO MUOVENDO...

PERCHE` TUTTO DIPENDE DA UN FATTORE...

...PIACERE O NON PIACERE.

O-HO...

...CHE PAURA...

POOO PEEE POOO

WROOOOOM

POOOO PEEEE
CREAK
AH
AH
AH
TICK
TICK
WROOOOOM
WROOOOOOO

SEI PROPRIO UN BAMBINO...

GIÀ...

STA' ATTENTO... HAI UNA CATTIVA REPUTAZIONE TRA I POLIZIOTTI LOCALI...
E PERCHE'?

PERCHE' NONOSTANTE TU LI FACCIA LAVORARE SODO PRESSANDOLI DALL'ALTO, NON SE' DISPOSTO A COLLABORARE CON LORO.
E' UN **NORMALE** COMPORTAMENTO DA FUNZIONARIO STATALE...

SE FORNISSI PIU' INFORMAZIONI DI QUANTO GIÀ FACCIO, NON SAREBBERO NEMMENO IN GRADO DI ELABORARLE...

LA GENTE E' FATTA COSI'... LAVORA MEGLIO SE HA POCHE COSE PER LA TESTA...

HAI FINI-
TO DI DARE
L'ULTIMO
SALUTO?

SÌ.

DUNQUE...
...PASSIAMO
AL PROSSIMO
LAVORO!

DEVI METTERE
IN CIRCOLAZIONE
L'INFORMAZIONE
CHE TU SAI...
CERTO.

NON VERRÀ DATA ALCUNA DIRETTIVA AI MASS-MEDIA, GIUSTO?
ESATTO!

AHH... NON VEDO L'ORA!

BASTERÀ CHE QUELLE IMMAGINI VENGANO SEMPLI-CEMENTE TRA-SMESSE...

GUARDATE ATTENTAMEN-TE QUESTE IMMAGINI.
...E ORA PASSIAMO ALLA PROSSI-MA NOTIZIA.

LE RIPRESE SONO STATE EFFETTUATE NELLO SPAZIO AEREO DI HIGASHI FUJI, IN CUI IL CORPO DI DIFESA TERRESTRE FA LE SUE ESERCITAZIONI...

L'OGGETTO VOLANTE CHE VEDETE FRA I DUE ELICOTTERI E' DOTATO DI UN EQUIPAGGIAMENTO MAI VISTO PRIMA...

NARUTARU - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda
DANNI

WHOOOOSH
PSSSSH
RRRRUMBLE

CERTO. ARRIVA SUBITO.
VORREI UNA DOPPIA MENTA AL CIOCCOLATO, CON FIOCCHI DI GRANTURCO!
NEW
2.52$
STARE ATTENTI? PROBABILMENTE NON C'È POSTO PIÙ SICURO DI QUESTA HALL DELL'ASCENSORE CENTRALE...
SCUSA, MA NON ERI A DIETA?

È LA LINEA DI DISTRIBUZIONE...
SCUSA, LA MENTA STA QUASI PER FINIRE! QUANDO ARRIVA IL RIFORNIMENTO?
BE', DATO CHE PROBABILMENTE CI RESTA ANCORA POCO DA VIVERE, MEGLIO GODERSELA...

GUARDA...
SI È BLOCCATO IL MONTACARICHI?!

MA CHE...?
UGH...
RATTLE

È PIÙ STRETTO DI QUANTO IMMAGINASSI...
S-SCUSATE... POTRESTE AIUTARMI A USCIRE DI QUI...?

E QUESTA DA DOVE SBUCA?!
ESCI SUBITO! SE UNA PATTUGLIA TI VEDESSE IN UNA SITUAZIONE DEL GENERE...

AHI AHI!
OH, BE'...
NEW
ODDIO, LA MIA SCHIENA...
...SE NON ALTRO SONO RIUSCITA A SPOSTARMI NELLA HALL PRINCIPALE!
SCUSAMI, CAPO!

WHOOOOON

WHUM

BANG

BLOW

BASH

CANNONATA IN ARRIVO! SUBIREMO UN COLPO DIRETTO!
RESPIN-GILO!
E' TROPPO POTENTE! PREPARARSI ALL'IMPATTO!
COSA?!
PSFFH
AXXION

THUM

WHAAM
SKRIIIIII

S-SONO STATI COLPITI...?

BISOGNA AVVERTIRE IL SIGNOR HOSUKE!
ASPETTA, RONA!

NE SONO SICURA! C'E' STATO L'IMPATTO!
A GIUDICARE DALLA TRAIETTORIA, L'EXAXXION NON E' STATO TRAPASSATO.

LA POTENZA DELL'EXAXXION E' AUMENTATA DI MOLTO RISPETTO AL MOMENTO DELL'ATTIVAZIONE.

IL CONTROLLO GRAVITO-INERZIALE SI E' POTENZIATO NOTEVOLMENTE... CREDO DAVVERO CHE NON CI SIA BISOGNO DI PREOCCUPARSI!
GRAZIE AL FEEDBACK DEI DATI RELATIVI ALLE AZIONI COMPIUTE, A PARTIRE DAL MOMENTO DELL'ATTIVAZIONE I LIMITI INIZIALI DELL'XXX UNIT SONO STATI SUPERATI...

A CAUSA DELLE ONDE ELETTRO-MAGNETICHE I SENSORI SATELLITARI SONO MOMEN-TANEAMENTE FUORI USO.
INOLTRE, NON SI RIESCE A VEDER-LO NEMMENO A OCCHIO NUDO A CAUSA DELLE NU-BI DI VAPORE CHE SI SONO FOR-MATE SULLA SUPERFICIE DEL MARE.
HHHFSSS
L'ABBIAMO CENTRATO!
FWHOOO
QUAL È LO STATO ATTUALE DEL BER-SAGLIO?!
HHHHHMMMMMM

E I RADAR ORDINARI?
NON SONO UTILIZZABILI A CAUSA DELLE NUVOLE CARICHE DI ELETTRICITÀ.
DISATTIVA IL CANNONE, COMUNQUE.
WHOOOOSSH

WHUMP

KTHAAM

CHUNK

EXAXXION - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

# LA MIA CANZONE, LA TUA CANZONE

MANCANO TRE GIORNI.

GIÀ.
TRE GIORNI.

SE QUESTO ACCADRÀ...
FRA TRE GIORNI, LA STANZA TORNERÀ ALLE SUE DIMENSIONI NATURALI.

KRAM

?

SECONDO TE CI PASSA DA QUESTA PORTA?
E SE LO FACESSIMO USCIRE **PRIMA** CHE ACCADA?!

TROOOOM

CHE NE DITE DI RIATTIVARE IL DUPLICATORE SPAZIALE...

...NELL'ISTANTE IN CUI LA STAN-ZA RITORNA COME PRIMA?

COSA PENSI CHE POSSA SUCCEDERE IN QUEL-L'ISTANTE?

UNA COSA DEL GENERE NON ACCADRÀ MAI...

ECCO... SAREBBE PIÙ CORRETTO DIRE CHE **NON POTRÀ** MAI ACCADERE UNA COSA DEL GENERE...
UH?!

AH!
DRIIIIIN
COSA INTENDI DIRE...?

PERCHÈ NON POTRÀ MAI ACCADERE?
VADO A RISPONDERE IO!

CERTO, PERÒ, CHE... NOI STIAMO QUI A PREOCCUPARCI SUL SERIO E INVECE...
KEIICHI!

È IL SENPAI OTAKI PER TE!
ECCOMI!

PRONTO?
ALLORA, MORISATO! LA NOSTRA ROBA È TUTTA A POSTO?
E-ECCO...

DEVO CHIEDERTI UN FAVORE.

E NON FARE QUELLA FACCIA!
QUALE FACCIA, SENPAI?
MI VEDE?!

ECCO, SI TRATTA DI...

COSA?!

PERCHE` NON TI FAI PRESTARE LA RIGA A T DA QUALCHE ALTRO SENPAI?
N-NON E` POSSIBILE...

CAVOLI MIEI!
MA PERCHE`?!
NON POSSO!

OGNI VOLTA CHE DEVO DISEGNARE UN PROGETTO IMPORTANTE DEVO USARE QUELLA!
LA MIA RIGA A T E` SPECIALE PERCHE` ME L'HA REGALATA CHIHIRO IN PERSONA!

SE E` COSI` IMPORTANTE, POTEVA ANCHE TENERSELA...
SI`, SI`, HO CAPITO...
SENZA LA RIGA A T DI CHIHIRO NON POSSO NEMMENO PENSARE DI METTERMI AL LAVORO!

EHM... ECCO... VISTE LE CIRCO-STANZE...

...POTRESTI AIUTARMI A CERCARE UN'ALTRA COSA NEL-LO SPAZIO INFINITO?

TI RIN-GRAZIO!

ALMENO MI RIN-GRAZIA...
OH, DI NIENTE...

BOTTEGA
MORISATO

A B

SING OUT STRONG...

SING, SING A SONG, SING OUT LOUD...
06 01 00

VORREI PROPRIO SAPERE COME SI SONO ESTINTE...
...LE BALENE DI SCHROEDINGER...
E SOPRATTUTTO...
...PERCHE` AVEVA UNO SGUARDO UN PO' TRISTE, NEL DIRLO?
NON POTRA` MAI ACCADERE UNA COSA DEL GENERE...
MA PERCHE`..?

PLAT
AAH!
MAKE IT SIMPLE TO LAST YOUR WHOLE LIFE LONG...
MA CHE ...?
IL MIO STEREO...
DON'T WORRY THAT IT'S NOT GOOD ENOUGH...

QUESTA CANZONE S'INTITOLA SING... E' DEI CARPENTERS...
JUST SING SING A SONG...
CHISSÀ SE CAPISCE QUELLO CHE DICO...?
La la la la la la la la la la...
TI PIACE LA MUSICA?
FOR ANYONE ELSE...

La la la la
la la la la la
la la la la
la la...

La la la
la la...

CASA MORISATO! CHI PARLA?
EHILÀ, ZANZARA!
SONO TAMIYA!
SENTIAMO... COSA DEVO ANDARE A CERCARE?
SE HAI GIÀ CAPITO, NON C'È BISOGNO DI CHIACCHIERE!
VERAMENTE IO...
È SUCCESSO UN FATTO GRAVISSIMO! QUANDO TI HO PORTATO LA MIA ROBA...
...CI HO INFILATO IN MEZZO PER ERRORE LA CALCOLATRICE CHE MI HA REGALATO CHIHIRO!
SENZA DI QUELLA NON PUOI LAVORARE, GIUSTO?
COME FAI A SAPERLO?!
INTUITO.

* YESTERDAY ONCE MORE (CARPENTERS)

MA COS'HO FATTO DI MALE PER MERITAR-MI QUESTO...?
...
La la la la la la la...
UH?

La la la la la la la la la...

SING OUT STRONG... SING OF GOOD THINGS...
SWISS
WHOA!
REEW

MAKE IT SIMPLE TO LAST YOUR WHOLE...
AH AH AH AH!

JUST SING, SING A SONG...

La la la la la la la la la...

* TOP OF THE WORLD (CARPENTERS)

ALL I NEED WILL BE MINE IF YOU ARE HERE...

La la la la la la la la la...

I'M ON THE TOP OF THE WORLD LOOKIN'...
Down on creation...

COME?
VUOI IMPARARE A USARLO?

QUESTO E` IL VOLUME. GIRANDO DA QUESTA PARTE LO ALZI, DALL'ALTRA LO ABBASSI.
ECCO. QUESTO E` IL TIMER.
SERVE A FARLO PARTIRE AUTOMATICAMENTE ALL'ORA CHE DESIDERI.

LA

QUANDO L'ACCENDI E' MEGLIO CHE IL VOLUME SIA BASSO!

NON SARÀ UN PRO-BLEMA?

RITENGO CHE IL SILENZIO NON GIOVI A NESSUNO, IN QUESTO CASO...

NON CREDI CHE SIA MEGLIO DIRGLI LA VERITÀ?
HO FATTO UN PO' DI RICERCHE A RIGUARDO...

NON TEMERE...
SONO CERTA CHE KEIICHI ABBIA CAPITO...

ALLORA, BUONANOTTE...

DOMANI...

...FAREMO DEGLI ESERCIZI SU **ONLY YESTERDAY!**

...

BUON-
GIORNO...

SE N'E' ANDATO.
PARE PROPRIO DI SÌ.
...ALTRIMENTI LA PROBABILITÀ DELLA PROPRIA ESISTENZA DIVENTEREBBE FISSA...
QUELLI DELLA SUA RAZZA POSSONO RIMANERE AL MASSIMO DUE GIORNI NELLO STESSO SPAZIO...
...

PROPRIO **QUESTA** FU LA CAUSA DELLA LORO ESTINZIONE...

HANNO OTTENUTO IL POTERE DI VIAGGIARE...

...MA LA PROBABILITÀ DI INCONTRARE PROPRI SIMILI SI È ABBASSATA INFINITAMENTE...

SÌ, AVEVO IMMAGINATO QUALCOSA DEL GENERE...

PERCIÒ HO INSEGNATO LE CANZONI A QUEL BALENOTTERO...

* ONLY YESTERDAY (CARPENTERS)

SECONDO TE...

...HA CAPITO IL SIGNIFICATO DI QUESTA CANZONE...?

...

KEIICHI...?

IERI C'ERA SOLO TRISTEZZA E SOLITUDINE, MA DOPO AVER INCONTRATO QUALCUNO...
...SI APRE UNO SPIRAGLIO DI SPERANZA NEL DOMANI... QUESTO E` IL SIGNIFICATO DEL-LA CANZONE...
SOLO CHE POTREBBE NON SUCCEDERE PIU` UNA COSA DEL GENERE...
FLOAT
COSA?!
FLOAT
FLOAT
FLOAT

MA ALLORA...

...NON ERA SOLO!

APPENA RADUNATE...
...PARTIRONO IMMEDIATAMENTE PER UN'ALTRA DIMENSIONE...

ANCHE IL SOGGIORNO PRESE A TORNARE COME PRIMA...
FINALMENTE SI ERA SCARICATA LA BATTERIA DEL DUPLICATORE SPAZIALE...
X-ONE
SSH
ANASUKY

PERÒ...
KRUMP
OH, NO!
EVIDENTEMENTE ERA DESTINO... SIGH...

OH, MIA DEA - CONTINUA

è solo...

KOIBITO play

...un gioco?

LA SECONDA E ULTIMA PARTE A MARZO, IN LIBRE

edizioni star comics